

LA REVISTA PARA LOS FANS DE
NINTENDO 64
MC
Nº5
375 Ptas
64
MAGAZINE
Analizamos
mystical ninja
starring
GOEMON
A LA SOMBRA
DEL FUJI-YAMA
Un recorrido por la industria
japonesa de los juegos
EN BUSCA DEL
CARTUCHO PERDIDO
Seguimos la pista a Body Harvest, Mission
Impossible, Shadowman, Silicon Valley...
FIGHTERS DESTINY
Noquea a tus rivales en el primer asalto
PÓSTER
GRATIS DE
GOLDENEYE
con mapas y
trucos
inéditos
BANJO-
KAZOOIE
TUROK 2
CASTELVANIA
64
NBA
COURTSIDE
BUCK BUMBLE
8 414090 102780
00005





Número 5 1998 31 mayo

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Director edición española: Sergio Arteaga
Director técnico: Carlos Robles
Redactora: M.Carmen Sánchez

Maquetación Electrónica:
Ferran Reig/Sonja Albertin

Colaboradores:
J. J. Trujillo, Miquel López, Sonia Ortega, Antonio Orzal, Eladio Sánchez.

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad
Directora de ventas: Carmen Ruiz

Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja
28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80
Fax: (91) 372 95 78

Barcelona:
Carmen Martí
Pº San Gervasio, 16-20 Esc. A,
Entlo. 2ª, - 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66
Fax: (93) 212 62 55

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: (93) 323 20 76

Redacción Magazine 64:
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20,
Esc. A, Entlo. 2ª- 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66
Fax: (93) 212 62 55

Filmación y fotomecánica:
MC Ediciones
Monestir, 23 - 08034 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHICK
Tel: (93) 631 02 04
Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.A.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac- Delegación Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita: MC Ediciones, S.A.
Administración
C/ Monestir, 23.
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 280 39 74
08034 - Barcelona

BIENVENIDO A



Realidad y ficción. No siempre distinguimos claramente una de otra. Por poner un ejemplo, ¿quién iba a pensar que la cursi de Heidi no es un personaje ficticio? El abuelito, Pedro, Clara... Todos ellos fueron personas de carne y hueso, por mucho que tuvieran que esperar a que unos almibarados dibujos animados japoneses los lanzaran a una fama universal que se cobró el precio de la incredulidad general. Porque, todo sea dicho, nadie se creyó jamás que las dichas y desventuras de Heidi y compañía fueran reales. Al menos, más allá de los veinte minutos que duraba su cita semanal con televidentes de todo el mundo.

Y, de igual manera que la candidez idealizada de Heidi —¡quién sabe si en realidad no era una arpía— no nos hizo dudar nunca de su naturaleza ficticia, nadie en sus cabales concedería el pasaporte de realidad a las carnicerías de *Duke Nukem 64* o *Quake 64*. La cuestión es: ¿a qué viene tanto alboroto a propósito de la violencia en los juegos?

Está claro que tiene más mérito crear un programa divertido sin derramar una gota de sangre en pantalla, y que está muy feo eso de explotar las fosas sépticas de la conducta humana como hacen los títulos citados arriba. Sin embargo, la malignidad de éstos no radica en el ridículo sadismo de sus personajes, en su recreación en las vísceras, o en su erotismo de plastelina. Lo realmente pernicioso son los valores que promueven, valores contra los que no hay defensa posible, porque se infiltran sutilmente en las conciencias.

Hablamos del individualismo exacerbado, la primacía de la competición frente a la cooperación, el sexismo, la sumisión al líder, la codicia... Y, la verdad, no nos parece que los juegos que sufren los tijeretazos de la censura estén dinamitando principios humanistas que no vulneren también títulos «de peluche» como *Diddy Kong Racing* (donde tus amigos y tú os machacáis y os robáis los botines unos a otros). Si tenemos en cuenta que *DKR* va dirigido a un público más joven y, por lo tanto, más impresionable, se podría extraer la conclusión de que su peligrosidad social sería al menos tan alta como la de *Quake 64*, un juego para «adultos» curados de espantos.



64 PARA LOS FANS DE NINTENDO Nº 5 31 de Mayo de 1998

SUMARIO

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

El movimiento punk se inició el Japón medieval con el cabello azul estilo Espinete de Goemon. No, no hablamos de un esclavo de la moda, sino del protagonista del primer juego de rol de N64 que llega a nuestro país.

64 VISIÓN DE FUTURO

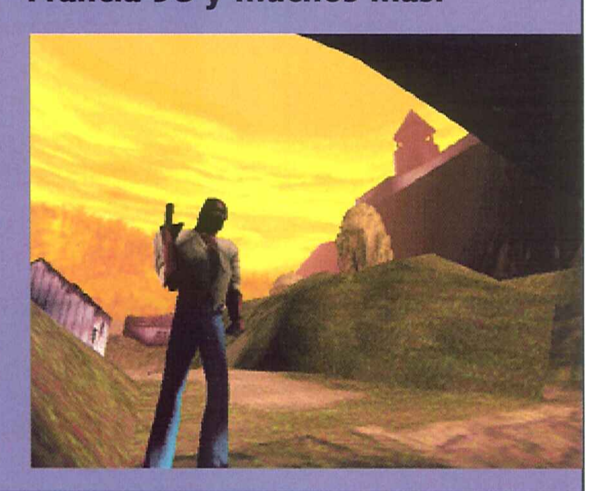
Previews de los lanzamientos a la espera del pistoletazo de salida.



SUMARIO







REPORTAJES

64 AL RESCATE — CÓMO...

SECCIONES



Mire el pajarito y diga patata...

Llega la Game Boy Camera

Nintendo lanzará en julio un accesorio que convierte la Game Boy en la cámara digital más barata del mercado. Con un precio en torno a las 9.000 pesetas y disponible en cuatro colores, la Game Boy Camera encaja en la ranura donde se insertan los cartuchos de juegos normales, y permite tomar fotografías en blanco y negro que se pueden retocar y exportar a otra Game Boy. Así, este artilugio permite hacer zooms y estirar, achatar o recortar las imágenes a voluntad.

Con la Game Boy Camera le podrás dejar una cara nueva al novio de tu hermana sin acabar en el cuartelillo.

Lejos de reemplazar a las cámaras tradicionales, el propósito de este invento es hacer que te lo pases de miedo mientras exploras las posibilidades de la manipulación fotográfica digital. En este sentido, este accesorio de Nintendo es único por la sencillez de su manejo y su precio asequible.

El complemento ideal de la Game Boy Camera es la Game Boy Printer, que imprime pegatinas con las imágenes manipuladas en la primera. El número que viene publicaremos un reportaje en el que explicamos todas las locuras que se pueden hacer con estos ingeniosos aparatos.

JAQUE MATE VÍA INTERNET

Aparece el primer juego con módem para N64

Seta acaba de lanzar en Japón *Morita Shogi*, un título de ajedrez chino que incorpora un módem para partidas en red. El juego es bastante mediocre, todo hay que decirlo, pero la inclusión del módem lo hace revolucionario. En la parte superior del cartucho hay una pequeña clavija a la que se puede conectar un cable telefónico para acceder a la línea abierta por Seta. De este modo, los usuarios pueden jugar entre sí o consultar una base de datos sobre *Morita Shogi*. El cartucho cuesta 9.800 yenes (unas 11.400 pesetas), es decir, 3.000 yenes (3.500 pesetas) más que un juego convencional. Dudamos mucho que *Morita Shogi* traspase las fronteras japonesas, pero al menos sirve para demostrarnos las posibilidades de la tecnología de los cartuchos.

Por ese cable pasarán las jugadas de los Bobby Fisher del futuro.

LOS MÁS VENDIDOS

1 GoldenEye
2 Fighters Destiny
3 FIFA: Rumbo al Mundial 98
4 Snowboard Kids
5 Tetrisphere
6 Doom 64
7 NHL Breakaway '98
8 Nagano Winter Olympics '98
9 Super Mario 64
10 Cruis'n' USA

Fuente: Centro Mail
Tel. (902) 17 18 19

Censura contra el resfriado

Bio Freaks, última víctima del furor puritano





Gracias a los censores de Nintendo, Sabotage, una de las luchadoras de *Bio Freaks*, de Midway, no se constipará en el territorio de 64 bits. En la versión del juego para PlayStation, Sabotage lleva un minúsculo simulacro de camiseta, mientras que en nuestra consola va mucho más tapadita. Por lo visto, nuestra amiga se ha sumado a la campaña contra el catarro organizada por algún convento con el que Nintendo debe de mantener excelentes relaciones. Mal que nos pese, sospechamos que en verano no le quitarán ninguna prenda con ocasión de una hipotética campaña contra la lipotimia.

Sabotage, antes y después de cambiar de hábitos. Ora pro nobis.

MÁS VALE TARDE QUE NUNCA

Aplazado el lanzamiento del 64DD

Nintendo ha anunciado un nuevo aplazamiento en la salida a la venta del 64DD en Japón. Así, la unidad de disco de N64 no saldrá en junio sino «este año». Ya son los varios los anuncios de retrasos que han tenido que sufrir los usuarios nipones, tan ansiosos como nosotros por descubrir las maravillas del accesorio en el que la gran N ha puesto todas sus esperanzas. En España no se ha fijado aún fecha alguna para su lanzamiento.



El día que el 64DD salga a la venta, el mundo de los videojuegos no volverá a ser el mismo.

ATAJOS

Dave Peiry, director de Shiny Entertainment, ha anunciado que su compañía está pensando en serio dedicarse al desarrollo de juegos para N64.

El trabajo más famoso de Perry es *Earthworm Jim* (SNES/Mega Drive/Saturn/PlayStation), pero ahora mismo tiene algunos títulos en cartera, como los juegos para PlayStation y PC *Wild 9's, Messiah, MDK2* y *RC Stunt Copter.*

Nos imaginamos que, de momento, Shiny se limitaría a las conversiones de estos juegos al entorno de la N64 y no a la producción de algo original. Sin embargo, todavía no han tomado ninguna decisión definitiva al respecto.

¿QUÉ SE CUECE EN LA INDUSTRIA?

Todo lo que ha acontecido en el entorno de la N64 durante el último mes...

Tras el anuncio que hicimos el pasado número de los dos títulos que los noruegos de Innerloop están preparando para la N64, los chicos de Eidos nos han confirmado que ninguno de ellos será un simulador de vuelo. El primero se inscribe en el género de los deportes de riesgo (snowboard, ala delta y cosas por el estilo), mientras que el segundo será un juego de aventuras en 3-D. No está nada mal.

Tendremos un jugoso análisis de *ISS 2* (todavía no hay nombre oficial) dentro de un par de números. Hasta entonces, aquí tienes un avance de lo que se puede esperar: 48 equipos, el doble de estrategias tácticas, animación mejorada, un sistema de control un pelín rebuscado que incluye opciones de pase extras, y varias cámaras inéditas. Vamos, que tiene toda la pinta de convertirse en el simulador de fútbol que todos estamos esperando.

Unreal, un sorprendente *shoot 'em up* en primera persona de *GT* para PC, llegará a la N64 en Navidad. Las primeras versiones son prometedoras, y podría ser —junto con *Turok 2*— el único título capaz de competir de tú a tú con el intocable *GoldenEye* de Rare.

Y hablando de Rare, este mes nos hemos enterado de que están trabajando en ocho proyectos, de los cuales conocemos 4: *Banjo-Kazooie, Conker's Quest, Ultra Donkey Kong* y *GoldenEye* Engine Game. Del resto, sólo sabemos que al menos uno es un juego totalmente nuevo. Les preguntamos si sería un título de carreras y su respuesta fue: «Oh, no, es algo completamente diferente». Quizá los rumores que circulan sobre un juego de lucha no vayan mal encaminados.

Este mes, Ocean ha confirmado que en 1998 lanzará tres títulos más para N64. *Sim City 2000, Puma Street Soccer,* de Sunsoft (un juego de fútbol de seis contra seis abanderado por Maradona) y otro juego más basado en los *Looney Toons* (que se sumaría al juego de plataformas, con Taz de protagonista). Sin embargo, este último es un juego de carreras. ¿Podrá competir con *DKR* y *Mario Kart 64*? Está por ver. De momento, no disponemos de las fechas de lanzamiento de ninguno de ellos.

Nintendo se queda en casa

Como ya es tradición, Nintendo no acudió al Tokio Game Show el pasado marzo y se guardó las sorpresas para su propia feria de primavera, celebrada también en la capital nipona. Entre las compañías independientes que dieron a conocer sus nuevas propuestas en el Tokio Game Show, figuran Capcom, Human, Imagineer y Konami. Esta última presentó *Rakuga Kids*, un *beat 'em up* con personajes deliberadamente en 2-D y fondos llenos de colorido. Una traducción aproximada de *Rakuga Kids* podría ser «chicos de graffiti», lo que nos da una idea del peculiar diseño de sus personajes. Si echas un vistazo al screenshot que ilustra esta noticia, convendrás con nosotros en que las sombras perfectamente definidas de los monigotes son un detalle sin duda novedoso. Konami también exhibió *Deadly Arts* —previamente conocido como *G.A.S.P Fighter's NexTREAM*—, su primera incursión en el territorio del *beat 'em up* para N64. También dentro del género de lucha, Culture Brain y Banpresto mostraron *Flying Dragon Twin* y *Super Robot Spirits*, respectivamente. Del último, destacan los veloces combos de sus protagonistas, unos *mechs* colosales cuya gracilidad de movimientos proviene de su diseño totalmente carente de texturas. Por su parte, *Flying Dragon Twin* combina una sección típicamente manga de personajes cabezones y ojos inmensos con otra más «adulta», igualmente súper jugable. El mes que viene, nuestro corresponsal en Japón nos contará qué se trae entre manos la gente de Capcom.



Rakuga Kids, *un* beat 'em up *nada corriente por obra y gracia de Konami.*

Cita en Roma...

Sin que sirva de precedente, Nintendo organizó un encuentro de una semana con las compañías de desarrollo independientes más importantes de Europa para discutir el futuro de la N64. Encuentros de este tipo eran habituales en el pasado, pero hasta ahora sólo se invitaba a empresas filiales de Nintendo (como Rare) o a distribuidores.

Nintendo aprovechó la ocasión para anunciar algunas técnicas de venta y, de paso, algunos juegos. En segundo término, la reunión también ha servido para animar a las empresas que todavía han de lanzar juegos para N64 a que anunciasen de una vez por todas su apoyo.

Además de las compañías europeas que ya han lanzado juegos para N64 al mercado (GT, Electronic Arts, Konami, Ubi Soft, Ocean e Interplay), también asistieron al encuentro empresas como Psygnosis, Eidos/Core, BMG, Codemasters, Fox Interactive, ASCII Entertainment, Hasbro y Gremlin.

Nintendo ya ha vendido un millón y medio de N64 en Europa, y eso que en algunos países todavía no se ha cumplido un año desde su presentación. En la gran N están contentos con el progreso de la consola, pero quieren consolidar aún más ese éxito. Howard Lincoln, directivo de Nintendo América, comentó antes del encuentro que Nintendo quería «escuchar a empresas independientes para poder llegar a un acuerdo satisfactorio de trabajo en común». Más noticias el mes que viene.





Algunas empresas independientes han producido juegos muy buenos. ISS 64 se halla entre los mejores...



... aunque Goemon no se queda corto.



Últimas noticias sobre los mejores títulos en desarrollo para N64

Este mes, ponte al día en:

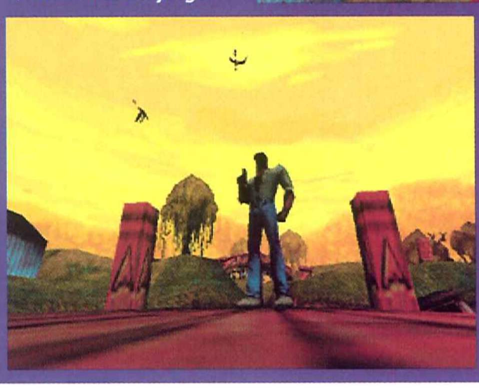
¡Asesinatos, eje

Sí, has leído bien. Asesinatos. Ejecuciones. Matanzas. La N64 cambia el osito de peluche por un bazooka. Te estamos invitando al pasillo de la muerte.

SHADOWMAN			
NSC/ACCLAIM	64M	1	No disponible

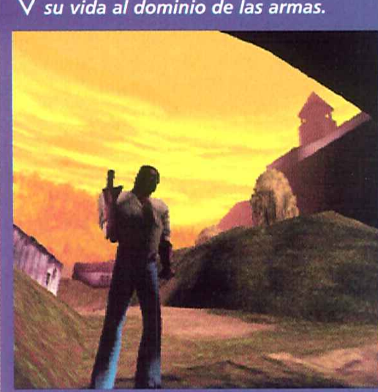
Ni rastro de niebla en el horizonte, tan sólo unos pájaros de mal agüero. Se nota que en Iguana no se chupan el dedo.

Los programadores han previsto que Shadowman conduzca un vehículo en algún momento del juego.



La Deadside es tenebrosa y terrorífica. Un poco como la primera comunión de Torrente.

Mike LeRoi ha consagrado su vida al dominio de las armas.



Stockton-on-Tees, además del ruido que haces cuando masticas garrapiñadas, es un pueblecito inglés del que jamás habías oído hablar (vamos, reconócelo). Pues bien, allí está la sede de Iguana UK, donde están desarrollando *Shadowman*, que sigue los pasos de *Turok 2*. Su argumento proviene directamente de la serie de cómics de la misma Acclaim. Y ¿de qué va? Pues de las andanzas de Mike LeRoi, un licenciado en filología inglesa —y asesino en sus horas libres— que, gracias a una maldición que le han echado unos practicantes de vudú, puede viajar tranquilamente desde su Nueva Orleans habitual a la Deadside —el lado de la muerte, una especie de purgatorio— y volver como si tal cosa. Éste es el marco para una aventura en 3-D y tercera persona al estilo de *Tomb Raider*. Por supuesto, no hay el más mínimo parecido en el grado de violencia.

La Deadside se divide en distintos mundos y nuestro amigo LeRoi tiene que recorrerlos todos, hacerse ducho en magia negra e ir disparando a todo lo que se mueva o parezca respirar. Además, debe neutralizar a

cuciones y matanzas!

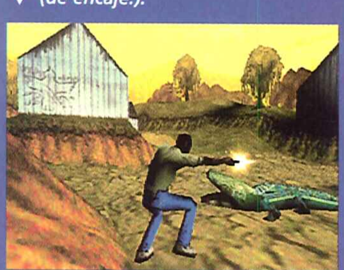


Un edificio que explorar. Atrévete si eres hombre. O mujer, ¡qué demonios!



Shadowman dando de comer a las gallinas.

A diferencia de la versión de PC, aquí no hay gente desnuda. Hasta los lagartos llevan ropa interior (de encaje.).



una organización clandestina, un nido de lunáticos y asesinos que adoran la sangre. Encantador.

Ya lo ves, nada que ver con *Yoshi's Story*. No es de extrañar que Nintendo esté tan pendiente del desarrollo de *Shadowman*. En cualquier caso, esta aventura de Acclaim supone un interesante cambio de registro para Nintendo 64, al fusionar un motor de tipo *Mario* con una trama siniestra y una escenografía tétrica que incluye ciudades fantasma y factorías. El resultado es la creación de una atmósfera muy envolvente. Teniendo en cuenta que en Iguana UK están trabajando como hormiguitas en *Forsaken*, parece que 1998 podría ser el año del lagarto.

Iguana UK nos habla de... Shadowman

Cada número intentamos hacerlo mejor, ser más interesantes (esperemos que sepas apreciar nuestros esfuerzos). Por eso, nos hemos propuesto contactar regularmente con los pesos pesados de la industria a propósito de los eventos más importantes que se avecinan. Este mes hemos charlado con el Director Creativo de *Shadowman*, Guy Miller.







M64: ¿Cómo acabo *Shadowman* en manos de Iguana UK?
Una mañana, nos encontramos en la puerta de la oficina un montón de cómics de Acclaim que nos habían enviado ellos mismos. Los estuvimos mirando y *Shadowman* nos dejó sin habla. En realidad, nos amenazó con volarnos la cabeza si no hacíamos de él un personaje de videojuego.

M64: Ha habido algunas puntos conflictivos con la versión Nintendo 64, ¿no es cierto?
Sí, la cuestión de los desnudos nos ha causado algún problema. En la versión PC hemos incluido algunos animales desnudos que tienen algunos bits colgantes ahí donde estáis pensando. También hay cadáveres humanos desnudos, claro. Sin embargo, hemos cubierto todo lo potencialmente ofensivo en la versión Nintendo 64. Incluso el pez de Shadowman lleva ahora calzoncillos. Sigue habiendo, pese a todo, ríos de sangre. Puede haber violencia, pero no desnudos, aunque esta desnudez sea intrínseca al argumento de la historia (hay muertos desnudos que lo están porque acaban de salir de su tumba).

M64: ¿Está listo o no?
Sí, definitivamente. Está casi acabado del todo.

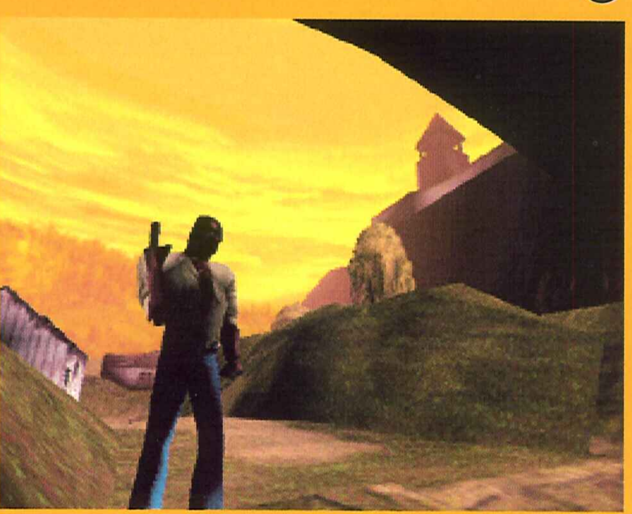
M64: ¿En qué punto concreto os halláis?
Estamos un poco atrasados respecto a la versión PC, pero tenemos un equipo increíblemente brillante trabajando en la versión Nintendo 64 y no me cabe duda de que los alcanzaremos enseguida.

M64: ¿Nos puedes adelantar algo de lo que encontraremos en Shadowman?
Claro. Podrás entrar y salir de edificios, y ver el horizonte sin niebla de por medio. Además, Shadowman es ambidiestro, o sea que puede empuñar un arma en cada mano y dispararlas al mismo tiempo. También estamos planeando que sea capaz de subirse a un vehículo y conducirlo en una secuencia del juego. La lista de grandes momentos es interminable.

M64: Todo eso suena muy interesante, pero la cuestión principal es si correrá la sangre.
Desde luego. Y será roja. Si os acercáis lo suficiente a la pantalla, hasta podréis ver los glóbulos rojos.

M64: ¿Para cuándo el lanzamiento?
Para este año, si todo va bien.





LAGARTO LAGARTO

TUROK 2

NSC/ACCLAIM	96M	 POR CONFIRMAR	VERANO

A Iguana US se le plantea un gran desafío. Con un juego *mejor ... imposible* como es *Goldeneye*, ha tenido que esforzarse para que *Turok* mantenga el tipo. Los tiempos cambian. Una de las novedades más importantes de *Turok 2* es que se ha puesto menos énfasis en los saltos, bastante frustrantes en su predecesor. Por el contrario, las pistolas y la exploración han ganado terreno. No es que haya anulado completamente la cuestión saltarina (aunque tanto el juego de Rare como *Doom* han demostrado que no hace ninguna falta), pero han tomado nota de las críticas recibidas por el alto nivel de precisión que se necesitaba en el nivel Lost Land. Claro que aquello era el no va más de la complicación: ¡saltos en primera persona!
Por otra parte, se ha hecho un esfuerzo adicional para minimizar el irritante efecto de niebla. Si pudieron los desarrolladores de *Goldeneye* pueden todos. Además, nos han prometido la presencia estelar de armas más potentes y de los más variados dinosaurios (incluyendo, esperemos, el diplodocus que desapareció de *Turok* en el último momento). Habrá también diferentes tamaños de Leapers, aquellos chinches gigantes repulsivos que te asaltaban en las cavernas. Por último, se ha utilizado una nueva —e impresionante— rutina de compresión que libera más del 40% del espacio del cartucho. Es decir, que hay más espacio libre para cosas adicionales como... ¿el modo multijugador?... Eso esperamos, aunque aún está por confirmar. En cualquier caso, hay que tener en cuenta que todavía queda trabajo por hacer en este ansiado juego al que se le supone una fecha de lanzamiento veraniega. Deseamos que estas imágenes te hagan la espera más llevadera (bueno, lo más seguro es que te impacienten todavía más).



◁ *Turok 2 promete una mayor variedad de dinosaurios....*



△ *...y menos niebla. Estas capturas nos han puesto los dientes largos.*

Lo esperamos con impaciencia

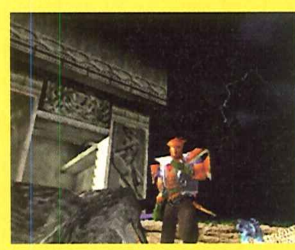
Teo 64 DD

Nos han dicho que es como «un cruce entre Pikachu y Flipper», y eso suena prometedor. En pocas palabras, el jugador debe controlar al delfín FinFin, con el que podrá hablar gracias a la «Unidad de Reconocimiento de Voz» de Nintendo. Como hacía Paul Hogan en la película, ¿te acuerdas? Pues es algo parecido, aunque en este caso tienes que tener cuidado con el tono de voz que utilizas porque, como en el caso de Pikachu, si das la impresión de estar enfadado, el delfín se sumergirá en el agua y no querrá saber nada de ti.

Este título hará buen uso de las capacidades del 64DD, y permitirá a los jugadores tomar un montón de rutas durante el «juego», de manera que FinFin, la mejor mascota virtual, se podrá sentir parte de la pandilla. Hudson, una compañía que hasta ahora no es sinónimo de calidad en N64, guarda un mutismo casi absoluto en lo relativo a este juego, por lo que las noticias que tenemos de Teo 64DD son escasas. Lo que sí está claro es que ya ha llegado el primer clon de *Pocket Monsters*. Seguiremos informando.



Castlevania 64



A pesar de la discreción de la sede de Konami en Japón, *Castlevania 64* es uno de los juegos de los que hemos tenido más anticipos. Se trata de un magnífico ejemplo de cómo provocar miedo sin provocar asco. Es decir, cómo ponerte los pelos de punta sin que la pantalla se llene de sangre y vísceras. Si quieres saber más sobre el regreso del Príncipe de las Tinieblas, ve a la página 18.

Duke Nukem: Time to Kill

Este duque no tiene tanta clase como los juegos anteriores, o como cabría esperar dada la tonalidad azul de su sangre: es repulsivo, americanizado, no piensa y dice las peores barbaridades del mundo. Es uno de los juegos de línea «adulta» que quiere fomentar Nintendo y ahora lo están desarrollando en las oficinas británicas de Eurocom.

Además de disparar sobre cualquier cosa que se mueva —o que no se mueva—, nuestro salvaje aristócrata viaja en el tiempo cargándose a un montón de tipejos desagradables de la más variada procedencia sólo ataviado con su sucia camiseta marrón y sus pantalones azules. Con un par de mocasines podría, como la Martirio, decir aquello de «informal pero arreglao». ¿Las malas noticias? Sale primero para PC. Si hay suerte, no se asemejará a *Hexen 64*.

Hybrid Heaven

Los extraterrestres en cualquiera de sus encarnaciones parecen ser el plato del día en esta imponente obra de Konami. Mucho se ha dicho y poco se ha visto. La historia —surgida directamente de Rent-a-Story, especialistas en ideas para juegos— tiene que ver con experimentos alienígenas, invasiones alienígenas y matanzas alienígenas. ¿Estamos ante un juego de rol del tipo «siga la linea blanca» o de los de aventuras con dialoguillos? ¿Habrá litros y litros de hemoglobina o seguirá la tónica Nintendo de «no muy violento pero ya sabes que hay algún asesinato por ahí?» Aaah, *¿chi lo sà?* Seguiremos esperando el lanzamiento de *Hybrid Heaven*. Todo es muyyy misteriooooso.

¡Qué osados!

BANJO-KAZOOIE

NINTENDO	96M	1	JULIO

Tenemos algunas imágenes nuevas del impresionante título en 3-D de Rare, pero la noticia más importante es que el juego contará con un selector de nivel similar al de *Diddy Kong Racing.*

Banjo y Kazooie empezarán sus aventuras en un mundo parecido a la Adventure Island de *DKR*; allí tendrán que encontrar las cinco entradas a sendos mundos diferentes que integran el juego principal. Las coincidencias no acaban aquí: sólo podrás acceder a ciertos mundos cuando hayas recogido las notas musicales y las piezas de puzzle suficientes.

Banjo-Kazooie promete ser un juego de órdago. Combina un sinnúmero de mundos, 24 movimientos específicos para cada personaje principal y algunas innovaciones gráficas que quitan el hipo, incluyendo algunos enemigos que ocupan toda la pantalla; a saber: cangrejos, toros, hormigas, plantas. Y no olvidemos efectos de luz y transparencias a tiempo real para las que deberás utilizar gafas de sol.

La trama se basa en la búsqueda por parte de Banjo y Kazooie de una serie de llaves. Así, el jugador disfruta de un montón de posibilidades para probar todos los movimientos de los personajes, incluyendo el aplastamiento con el trasero o el derramamiento de lágrimas, además del buceo con pico o el mega salto asistido por las alas de Kazooie. Ambos personajes pueden dar patadas y puñetazos.

Tras charlar con los responsables de Rare, *M64* descubrió que para superar un nivel no basta con correr por ahí y recoger cosas, sino que hay más tareas que completar. Sin embargo, conseguir que la compañía que nos trajo *GoldenEye* se explaye más en sus declaraciones es como pretender que nominen a Leticia Sabater para los premios Grammy..

¿Será mejor que *Mario 64*? Puede ser. Técnicamente es superior, pero... ¿será *Banjo-Kazooie* tan ingenioso en la disposición de niveles, la libertad de movimientos o la inventiva de las situaciones? Ésa es la cuestión. El mes os ofreceremos una *preview* en profundidad.



Acción trepidante de altos vuelos. Aquí no falta de nada.

Enemigos de animación soberbia. Aquí, bajo el ala del sombrero, se reconocen los ojos de Timber el Tigre.

No se trata tan sólo de correr por ahí y recoger ítems. Cada mundo plantea una misión específica.

Un grupo de insólitos marineros de piel verde ataca a Banjo.

¿Te acuerdas cuando, en ***Mary Poppins****, Burt y Mary cruzan el lago con la ayuda de tortugas? Pues aquí Banjo hace lo mismo.*

Superhéroe

BOMBERMAN HERO QUEEN MILIAN'S RESCUE

NINTENDO/HUDSON	64M	1-4	NO DISPONIBLE

En Hudson se encuentran inmersos en el desarrollo de la continuación de *Bomberman 64* con la intención de enmendar todos los fallos del original. «Tarea ardua», pensarás. Y no vas mal encaminado.

Por lo que hemos podido averiguar, Bomberman Hero ya presenta algunos cambios importantes. Aunque el título anterior pretendía pasar por un juego de plataformas en 3-D (hombre, era en 3-D, y tenía algunas partes buenas), la secuela apunta mucho más alto, con un espíritu similar al de *Mario*: la cámara estará más cerca de la acción y se incluirá un elemento de aventura, ya que Bomberman tiene que recoger diversas piezas mecánicas para crear una máquina y rescatar a Queen Milian. O eso es lo que parece.

Ahora, Bomberman podrá practicar el snowboard y transformarse en un submarino y en un cohete; los niveles ya no son lineales, y en los cuatro mundos podrás elegir dos vías para completarlos (algo que aumenta su durabilidad). Al final de cada mundo hay un jefe que abatir, y también se incluirán algunos elementos de rol dispersos, así como personajes que te aconsejan hacia dónde ir.

El único problema podría radicar en la utilización del mismo motor que en la entrega anterior. No se aprecian cambios importantes en lo que sucede mientras Bomberman se desplaza por los niveles, por lo que algunas secciones resultan aún un tanto primitivas. Además, el modo para multijugadores no parece haber mejorado mucho, aunque cambian los entornos, uno de los grandes problemas del juego original.

Sin embargo, sí que hay mejoras gráficas (efectos de luz a tiempo real y explosiones más auténticas), y la cámara se utiliza de manera más provechosa . No obstante, todavía está por ver si estos cambios disiparán las dudas existentes. En próximos números haremos un estudio más detallado.



△ Se prometen efectos de luz a tiempo real y mejores explosiones...

... además de un uso más provechoso de la cámara. ▷

Paparazzo salvaje

POCKET MONSTERS SNAP

NINTENDO	64DD	 1	NO DISPONIBLE

El lanzamiento de *Pocket Monsters Snap* —con el que te dedicas a pasear por unos vistosos entornos 3-D y a tomar fotos a extraños animales— está programado para junio, y el juego funcionará con el 64DD. Desde el Space World, Nintendo apenas ha proporcionado estos dos fotogramas, pero de ellos se deduce que podría tratarse de una..., ¿como lo diríamos?, experiencia interesante.

¿Cuál es el propósito del juego? ¿Inculcar a los jugadores el amor por la fotografía de la vida salvaje? ¿Ejercitar tus habilidades con la cámara en tu propio parque virtual? ¿Llegar a conocer a toda la fauna de ese gran reino de la imaginación que es Nintendo? ¿Un poco de todo? Seguramente. Sin duda, lo más interesante es que *Pocket Monsters Snap* te permite utilizar las prestaciones de la 64DD para poder crear tus propios álbumes de fotos. Pero la cuestión es: ¿habrá alguien interesado o interesada en semejante tipo de aventura? Los de Nintendo lo tienen claro, y aseguran que será maravilloso.

▽ Otra de esas horribles criaturas... ¡Sonría, por favor!



TONIC TROUBLE

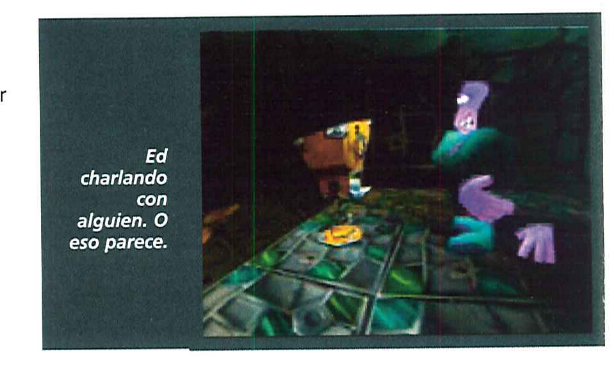
UBISOFT	64M	 1	NO DISPONIBLE

Eddie está listo

Llegan noticias frescas desde el cuartel general de Ubisoft: su esperadísimo juego de plataformas en 3-D ya se encuentra en las últimas fases de desarrollo.

Con una tecnología capaz de conseguir que su elenco de extraños personajes reaccione de forma realista a los deseos del jugador, la acción de *Tonic Trouble* se extenderá a lo largo y ancho de diez mundos diferentes. Ed, el personaje principal (de diseño similar al de otro conocido de Ubisoft, Rayman), es un extraterrestre que, por accidente, provoca una catástrofe medioambiental en la Tierra. En compensación, deberá venir hasta aquí y tratar de limpiarlo todo; su misión consistirá en robarle el veneno a Grogh the Hellish. Desde luego, es lo mínimo que podría hacer. De momento no disponemos de muchas imágenes, pero en el próximo número os ofreceremos un reportaje exhaustivo del que promete ser uno de los juegos más extraños que se han visto nunca en la N64.

Ed charlando con alguien. O eso parece.



LLEGA EL MUNDIAL

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

EA	64M	 1-4	FINALES DE MAYO

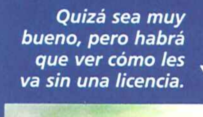
No suele ocurrir que a EA le birlen una licencia, pero eso es justamente lo que les ha pasado con su título Copa del Mundo: Francia 98. No se sabe quién se les ha adelantado; casi con toda seguridad alguna empresa de desarrollo para PlayStation. Sea como sea, en mayo tendremos un nuevo simulador de fútbol de EA, pero esta vez sin licencia. Sí, tal y como lo oyes. (¡Eh, los de Konami, no se rían!)

A pesar de todo, los de EA no se han amedrentado y, para *CM: F 98* se han asegurado la presencia de algunas de las más rutilantes estrellas del balompié, sobre todo por lo que se refiere a los comentaristas, que contará con profesionales de la talla de Gary Lineker, John Motson, Andy Gray, Des Lynam, etc., auténticos pesos pesados en su país. Los usuarios españoles nos tendremos que conformar con la traducción de los textos al castellano.

Entre las opciones del juego destacan una en la que podrás ponerte al frente de los equipos nacionales de, pongamos por caso, 1966, u otra que te permite alterar el marcador de alguna final mundialista, como por ejemplo la de 1970. Está claro que la saga de *FIFA* se vende también gracias a la ventaja de contar con la licencia. ¿Cómo les irá sin ella? Además, ¿podrá competir con la secuela de este año de *ISS 64*? La respuesta en pocos meses



Jugadas de calidad seguro que no faltarán.



Quizá sea muy bueno, pero habrá que ver cómo les va sin una licencia.





Y, literalmente, sus piernas desaparecieron debajo de él.

GEX-TRAORDINARIO

GEX: ENTER THE GECKO

CRYSTAL DYNAMICS	64M	 1	FINALES DE MAYO

Hemos de admitir que, tras su primera y decepcionante aparición (que incluso dio mala impresión en la ya de por sí deficiente 3DO), no esperábamos gran cosa de esta continuación. Sin embargo, después de jugar con una versión previa bastante contundente y de ver estos fotogramas, no tenemos más remedio que confirmar que Gex: Enter The Gecko tiene un aspecto prometedor.

Su desarrollo corre a cargo de Crystal Dynamics, los creadores de *Pandemonium*. *Gex* es un juego de plataformas en 3-D, al estilo de *Mario 64*, pero sin el ingenio de aquél. Sin embargo, no carece de un estilo colorista y cinematográfico, corroborado por un buen montón de parodias en forma de niveles inspirados en *La Guerra de las Galaxias* o la saga de Indiana Jones. Mejor aún es el nivel de Kung Fu, en el que el sonido de las palabras de los personajes no está sincronizado con el movimiento de sus bocas. Como solía pasar en las viejas películas de artes marciales.

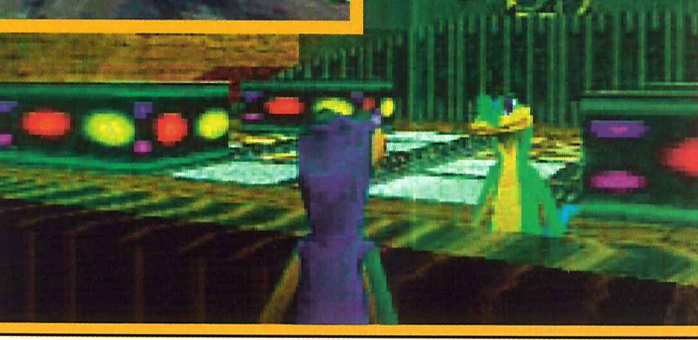
Gex puede trepar por las paredes y caminar por ellas gracias a unos pies como ventosas y, cómo no, también puede agitar su cola de forma que le permite dar vueltas y golpear a los enemigos con cierta facilidad, como es el caso del reciente *Jersey Devil* para PlayStation. La cámara 3-D, que no puedes controlar, todavía debe sufrir algunos retoques, ya que de vez en cuando se bloquea a causa del escenario. De todos modos, este juego, si bien no alcanza el exquisito nivel de *Mario 64*, se perfila ya como una apuesta decente dentro del género de plataformas.

Este Gex es una buena pieza. Ahora se dedica a pintar las paredes.



Este tipo parece recién salido de La Guerra de las Galaxias. Y mira lo extravagante que es Gex.

Imagina que, al levantarte una mañana, te encuentras esa cara en el espejo. ¡Brrrrrr!



VIAJE AL INFIERNO

FORSAKEN

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM/IGUANA UK |  1-4 | JUNIO

Recuerdas los bocetos de *Forsaken* en el *work in progress* del número 3 de *Magazine 64*? Desde entonces, los trazos de rotulador se han convertido en vectores; las manchas de acuarela, en impecables mapeados de texturas; y los sombreados con lápices de colores, en efectos de luz a tiempo real... ¡Ya tenemos gráficos! De hecho, casi se podría decir que ya tenemos juego.

El argumento de *Forsaken* no es muy diferente al de otros títulos futuristas: una catástrofe nuclear ha arrasado el planeta. La superficie terrestre es inhabitable, y las únicas posibilidades de supervivencia pasan por marcharse a otro planeta o vivir bajo tierra. Tu personaje ha elegido la segunda, como el resto de la escoria humana que ha sobrevivido al holocausto. El submundo abriga un considerable arsenal de armas y combustible, bienes que escasean en todo título futurista que se precie y por las que bien merece la pena jugarse el pellejo.

Además de los mercenarios, buscavidas y cazarrecompensas (todos ellos increíblemente astutos), en el vasto mundo de *Forsaken* te encontrarás con toda suerte de robots enemigos *high tech*, desde pequeños vigilantes de instalaciones secretas armados con láseres, hasta tanques enormes equipados con cañones de plasma. Nadie te quiere. Por fortuna, tú tampoco eres un angelito: puedes elegir entre cualquiera de los 12 personajes disponibles, a cuál más extravagante y sanguinario. Tu medio de transporte será una «moto flotante», un aparato antigravedad al estilo *Blam Machinehead*, de PlayStation. Cada personaje conduce una moto con características específicas en cuanto a velocidad, peso, maniobrabilidad, arma principal, arma secundaria, energía...
Los escenarios son superiores a todo lo visto en N64. Olvídate de los clásicos laberintos de pasadizos vistos en *Doom 64* y *Hexen*, o de los niveles interiores de *GoldenEye 007* y *Duke Nukem 64*. En *Forsaken* los escenarios son realmente 3-D: conductos de aire a los que se entra por el techo, túneles excavados en el suelo, tuberías serpenteantes... Podrás desplazarte de forma horizontal y vertical indistintamente. Para evitar una sensación de mareo como la que provoca *Descent*, el juego de PC y PlayStation, los muchachos de Iguana han dotado las motos con un dispositivo que devuelve el vehículo a la posición original cada vez que se se detiene. Este mecanismo también te ayudará a interpretar como es debido las señales del radar. Los programadores de Iguana nos han dicho que este dispositivo quizás pueda ser desactivado a voluntad, algo que cambiaría el juego por completo.

¿Recuerdas la secuencia de la película *Robin Hood*, con Kevin Costner, donde la cámara perseguía la trayectoria de una flecha? Pues algo parecido ocurre con los misiles de rastreo en *Forsaken*. En *Shadows of the Empire* se podía ver algo por el estilo, pero nos jugamos el cuello a que ese efecto se verá mucho mejor en el *shoot 'em up* de Iguana. También podrás activar una mina de control remoto y ver en pantalla el área donde la has colocado. Entonces, basta con esperar a que alguien pase y... ¡sorpresa!

En fin, dentro de nada podremos disfrutar de una sesión intensiva de tiros en la Redacción. ¡Hurra!


Los gráficos son de alta resolución. ¿Se nota?



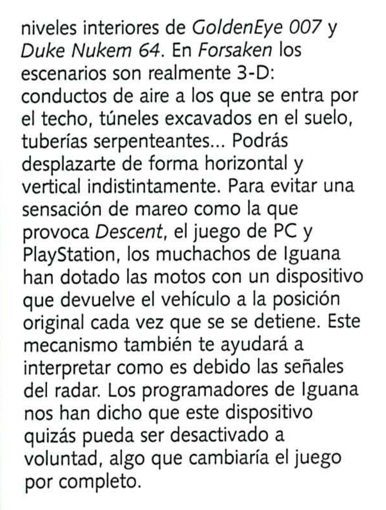


El modo deathmatch no pierde velocidad ni definición. ¡Y sin niebla!









PRÓXIMOS DEBATES

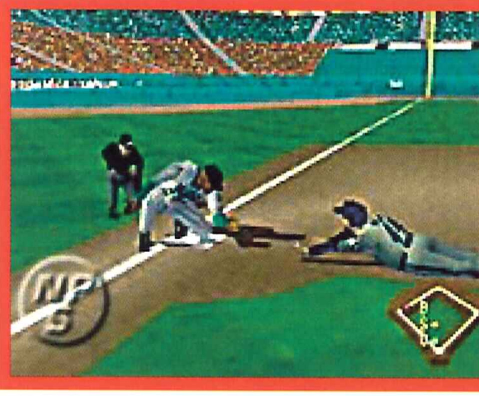
MAJOR LEAGUE BASEBALL

NINTENDO/ANGEL STUDIOS	128 M	 1-2

MLB (acrónimo de Major League Baseball Featuring Ken Griffey Jr.) es una versión actualizada de un antiguo título de béisbol para SNES con el mismo nombre.

Esta vez, el juego será en 3-D, aunque no son los gráficos la única novedad. *MLB* destacará por su jugabilidad y, más aún, por su inteligencia artificial (específica para cada deportista). Los jugadores, por ejemplo, saldrán al campo rebosantes de energía pero se mostrarán cansados y más lentos a mitad de partido; el *pitcher* lanzará entonces con menos fuerza, lo que facilitará las cosas al bateador, etc. Además, se están trabajando todas las opciones posibles y acción a tiempo real. Presagiamos que *MLB* será todo un éxito. Incluso en nuestro país...

En MLB habrá punto de mira al estilo de GoldeEye para batear.



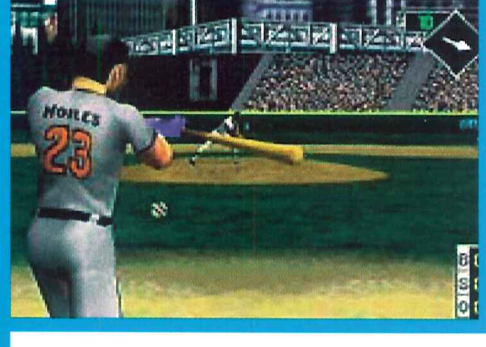


ALL STAR BASEBALL '98

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM	1-4

Es bien sabido que los huelguistas japoneses, en lugar de interrumpir su febril actividad (como en Occidente), trabajan con más ahínco. La táctica de la súper producción agota las materias primas, aumenta el stock hasta saturar el mercado y disminuye el precio del producto. El resultado es que la empresa pierde millones y millones. Ahora que Iguana U.K está embarcada en la codificación de tropecientos juegos a la vez, en Redacción nos preguntamos si en Iguana U.K estarán haciendo una huelga a la japonesa. *Turok 2, Shadowman, Forsaken, Reckin' Balls...* ¡y ahora *All-Star Baseball '99*!. ¿Qué pretenden estos chicos? ¿Programar un juego diario? ¿Saturar el mercado hasta que los cartuchos valgan veinte duros? Aunque también pudiera ser mérito de un emisario de Nintendo, que practica con el látigo sobre los desarrolladores independientes que trabajan para N64.

Con All-Star Baseball '99 podrás ejecutar más de 500 movimientos.

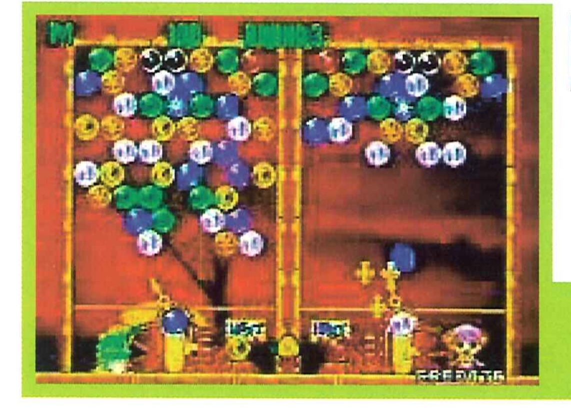


En todo caso, no vayas a creer que *All-Star Baseball '99* es un simulador deportivo más. Iguana está prestando especial atención a los gráficos y a la animación. Gráficos de alta resolución (640x480 píxels), partidos nocturnos, texturas increíbles y deslumbrantes mapeados de polígonos harán del béisbol uno de nuestros deportes preferidos.

CARAMBOLA

BUST-A-MOVE 2

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM	JUNIO



Bust-A-Move 2 es un híbrido de Colums, de Mega Drive, y Bubble Bobble (cuyos dragoncillos dirigirás en B-A-M 2).

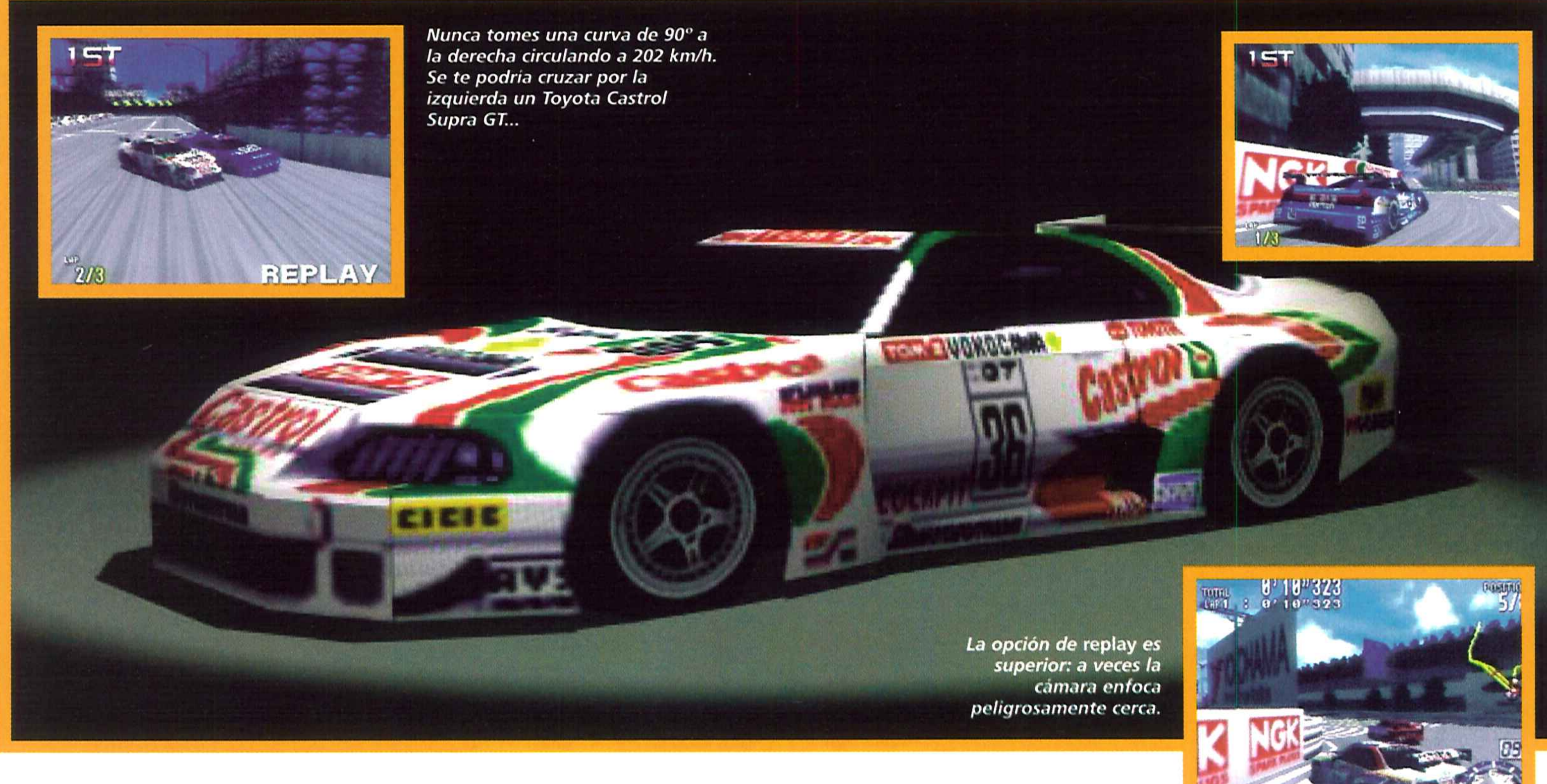
El irresistible Bust-A-Move 2 cada día está más cerca. Se trata de una versión prácticamente idéntica al juego original, el arcade milenario Puzzle Bobble 2. Esto no es necesariamente bueno: el arcade era muy divertido, pero no pasaba de ser un título de puzzles en 2-D.

En *B-A-M 2* debes propulsar burbujas hacia la parte superior de la pantalla, de forma que, al agrupar tres o más esferas del mismo color, explotan y desaparecen. Al principio, no hay más burbujas en la pantalla que las que lanzas, pero —como en *Tetris*— el juego se va complicando a medida que superas niveles. Así, nuevas esferas de diferentes colores se cruzan por en medio, obligándote a ejecutar complicadas «carambolas».
La mecánica de juego es tremendamente divertida, pero aún está por ver si un título de tan bidimensionales características alcanzará el éxito sin un solo polígono, sin aventuras y, lo más importante, sin armas.

LA GRAN REVELACIÓN

GT 64

INFOGRAMES/OCEAN/IMAGINEER	JUNIO

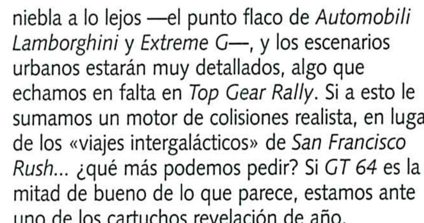


Nunca tomes una curva de 90º a la derecha circulando a 202 km/h. Se te podría cruzar por la izquierda un Toyota Castrol Supra GT...

La opción de replay es superior: a veces la cámara enfoca peligrosamente cerca.

A finales de 1996, Tetsuya Mizuguchi, jefe de desarrollo de AM#3 y a la sazón creador de los pocos juegos de los que Saturn puede presumir (a saber, *Sega Rally y Manx TT*) desarrolló un arcade llamado *Sega Touring Car*. Se trataba de un simulador de coches estilo *Daytona*, pero gráficamente fue toda una revelación. Entre sus aspectos más innovadores cabe destacar la utilización del efecto «ojo de pez» —consistente en alargar gradualmente los gráficos desde el centro de la pantalla hacia los lados— para aumentar la sensación de velocidad; el protagonismo de turismos estándar (en lugar de prototipos de Fórmula 1, súper deportivos, etc.); el asfalto de color azulado; y la resistencia del volante en las curvas cerradas (convertida en sacudidas cuando te salías de la carretera). Estos hallazgos cautivaron al público y catapultaron al éxito las carreras de turismos, convertidas, desde entonces, en un género-escuela para muchos. Tanto es así, que incluso les hicieron la competencia otros equipos de programadores de la misma compañía, como AM#2 (los creadores de *Daytona*) con *Scud Race*, o la gente de la propia Sega, con *GTI Club*. *Sega Touring Car* no tardó en versionarse para Saturn, y PlayStation respondió con el modesto *Touring Car Championship,* de Codemasters. Ahora es Sony quien va a lanzar *Gran Turismo* para su consola, así que... ¡ya es hora de contraatacar con algo fuerte!

La ofensiva de N64 vendrá de la mano de Genki (responsable de *Multi Racing Championship*), que ya está dando los últimas retoques a *GT 64*, un juego con visos de convertirse en el simulador de coches definitivo para nuestra consola.



Por fortuna, en Genki/Imagineer no sólo han sabido aprovechar los aciertos de sus predecesores en el género de los turismos, sino que también han aprendido de los fallos de anteriores *racers* en 64 bits. La inclusión del efecto «ojo de pez»; de asfalto gris azulado (pasado por el *mip-mapping* para disimular los bordes de polígonos); y de marcas de coches universalmente conocidas, parecen enmendar el error cometido con los extraños vehículos de *Multi Racing Championship*. Tampoco veremos ni una pizca de niebla a lo lejos —el punto flaco de *Automobili Lamborghini* y *Extreme G*—, y los escenarios urbanos estarán muy detallados, algo que echamos en falta en *Top Gear Rally*. Si a esto le sumamos un motor de colisiones realista, en lugar de los «viajes intergalácticos» de *San Francisco Rush*... ¿qué más podemos pedir? Si *GT 64* es la mitad de bueno de lo que parece, estamos ante uno de los cartuchos revelación de año.

VE A TU BOLA

IGGY'S RECKIN' BALLS

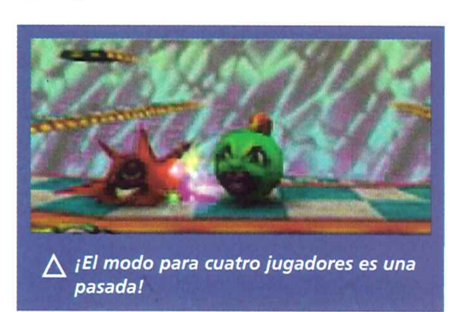
NSC/ACCLAIM	64M	1-4	JUNIO

Ya falta menos para el gran momento: la programación de *Reckin' Balls* está casi completa. Acclaim nos ha brindado la oportunidad de echar unas cuantas partidas con una versión de prueba y... ¡caramba, es aún más divertido de lo que imaginábamos!

Plataformas flotantes. Muy peligrosas.

A pesar de lo que pueda parecer, *Reckin' Balls* es un juego de carreras. Como ya sabes, se trata de dirigir una especie de pelota viviente a lo largo de un montón de niveles en 3-D repletos de obstáculos, plataformas y enemigos hasta llegar a la meta. Es algo así como una versión poligonal del viejo *Uniracers* para SNES, pero mucho más divertida. Hay cien niveles repartidos en cuatro mundos radicalmente distintos. Cada bola (tienes 8 entre las que elegir) goza de una personalidad propia y un aspecto distinto, además de algunas habilidades exclusivas. Todas cuentan con una especie de cadena acabada en un gancho que sirve para pasar de una plataforma a otra (algo parecido a la cuerda de *Batman*, el clásico de Game Boy). Naturalmente, a lo largo de los cien niveles, participarás en toda clase de carreras. Al principio, competirás en circuitos planos; después, empezarán a aparecer los primeros saltos entre tramos; más adelante, llegarán las carreras sobre escenarios de plataformas, las rutas distintas, los obstáculos, los enemigos, las armas... ¡y los puzzles!
Sin embargo, lo realmente divertido de *Reckin' Balls* es su modo multijugador. Si te gustaban las batallas hi-ten de Bomberman, cuando jugabas con la SNES, el modo batalla de *Iggy's* te dejará boquiabierto: pueden competir hasta cuatro jugadores a la vez.

IRB es ideal para usuarios de todas las edades. Si los coloridos mundos en 3-D resultarán atractivos para los más jovenzuelos, a los ancianos venerables les darán taquicardias con sus trepidantes carreras.

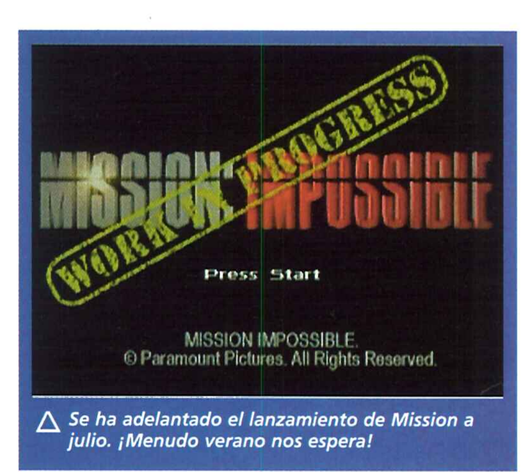

¡El modo para cuatro jugadores es una pasada!

MISIÓN INMINENTE

MISSION: IMPOSSIBLE

INFOGRAMES/OCEAN	96M	JULIO	11.990 pesetas

En un par de meses, el desarrollo del juego ha avanzado tanto que incluso se ha adelantado su fecha de lanzamiento al mes de julio. Lo cierto es que los niveles ya están casi



Se ha adelantado el lanzamiento de Mission a julio. ¡Menudo verano nos espera!

acabados, aunque la mayoría de los gráficos se parecen muy poco a los del proyecto inicial, caracterizado por una pretenciosa «súper definición». Así, el primer boceto de *Mission: Impossible* era muy llamativo visualmente pero carecía de acción. El equipo de Ocean rehizo el cartucho, manteniendo tan sólo la estructura y el argumento originales. Ahora, la animación es mejor y se han reforzado la acción, la interactividad de los escenarios y la inteligencia artificial de los enemigos.
Las cámaras también han sido objeto de mejoras. A las vistas en primera y tercera persona, y la perspectiva de francotirador estilo *GoldenEye*, hay que sumar una cuarta cámara que te permitirá buscar ítems o cargadores mediante un travelling a ras de suelo. ¿No es fantástico?
En *Mission: Impossible* las balas son como la juventud, un divino tesoro: si en una habitación hay tres guardias, y necesitas pasar justo por delante de ellos, en lugar de descargar sendas balas sobre ellos, tendrás que disparar una a la luz del techo. Los vigilantes se quedarán a oscuras y tú podrás pasar en silencio sin ser visto. Detalles como éste nos señalan que *Mission: Impossible* va a ser un verdadero bombazo.

He aquí a Nathan, interrogado por sus correligionarios.



Dos personajes de Mission intercambian instrucciones antes de pasar a la acción.


Dentro de escasos segundos, este hombre descansará en paz.



VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64

ESTE MES:

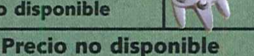
△ *Fíjate en el reloj de la torre: las doce en punto. Tan sólo la luna ilumina los muros de piedra.*

▽ *¿Quién será esa angelical muchacha? Vigila tu cuello...*

△ *Observa la sensación de profundidad del escenario y la luz que entra por los ventanales de la izquierda... ¡Y sin niebla!*

CASTL

Castlevania 64	
KONAMI	
No disponible	1
Precio no disponible	





◁ *Además de vampiros, tendremos que enfrentarnos a otras encantadoras criaturas, como este simpático hombrecillo-reptil.*

▽ *Prohibido bañarse. «¿Y cómo me quito la sangre incrustada yo ahora?»*

◁ *Media estancia iluminada y media en la penumbra. Como en Las Hilanderas de Velázquez.*





△ ¿Un perro con varias cabezas? ¿Será Cancerbero, el guardián de los infiernos?

▽ Si la luna llena trae mala suerte, estamos perdidos...



LOS MATAVAMPIROS

Éstos serán los cuatro personajes que protagonizarán la nueva entrega del mítico plataformas de SNES.

SCHNEIDER BELMONT	CORNELL REINHART	CARRIE EASTFIELD	KOLA
			
El tipo duro con látigo de todos los Castlevania. Ideal para principiantes.	*Más rudimentario que Schneider, lo suyo es el combate cuerpo a cuerpo. Se puede convertir en lobo.*	*Una joven de 12 años con poderes mágicos. Quizás, el personaje más difícil de dominar.*	*Un boxeador lento, fuerte y armado con una especie de cadena dentada. Letal.*

EVANIA 64

deja a las 2-D en la estacada

Cuando hace algún tiempo llegaron a nuestra Redacción los primeros rumores de que Konami estaba programando *Castlevania* para N64, llegamos a pensar que se trataría de una versión en 2-D idéntica a la que recientemente programaron para PlayStation (*Castlevania: Symphony of the Night*). Por fortuna, los 64 bits se han puesto de manifiesto una vez más: *Castlevania 64* será poligonal al 100%. ¡Y eso no es todo!

Todo apunta a que esta truculenta propuesta de Konami será una aventura en tercera persona al estilo de *Goemon* o *Zelda* que combinará puzzles y combates. Desde el principio tendrás acceso a cuatro personajes diferentes, cada uno con sus características, armas, habilidades e historia propias. Además, el equipo de diseño asegura que cada personaje avanzará por rutas y escenarios diferentes, así que tendremos juego para rato.

Castlevania 64 se presenta como toda una proeza técnica capaz de reproducir escenarios enormes, con un despliegue de planos a larga distancia y sin una pizca de niebla (como puedes constatar en algunas de las imágenes que acompañan este texto). Además, la acción se desarrollará en tiempo real, como en *Legend of Zelda*. Esto significa que el juego transcurrirá de día y de noche, un detalle bastante importante si tenemos en cuenta que los enemigos son vampiros... Konami está trabajando concienzudamente en este aspecto: de noche los escenarios estarán repletos de vampiros y toda suerte de criaturas malignas, mientras que en horas diurnas tendremos que aprovechar la luz para explorar los enormes castillos en busca de ítems, reforzadores y, a veces, una salida. Pero que nadie crea que al amanecer se acaba el peligro: siempre habrá partes del escenario más sombrías, en las que se esconderán los más astutos chupasangres.

Los efectos de luz se adaptan a la hora del día: los rayos de sol que atraviesan las ventanas cambian de inclinación e intensidad a medida que el tiempo pasa, e incluso los relojes que hay en algunos escenarios indican la hora con precisión suiza. Increíble.

El equipo de diseño asegura que cada personaje avanzará por rutas y escenarios diferentes, así que tendremos juego para rato.

Por desgracia, a los desarrolladores aún les queda mucho trabajo por delante, así que no es probable que el cartucho salga a la venta hasta 1999. Hasta entonces mantén los ajos a mano.

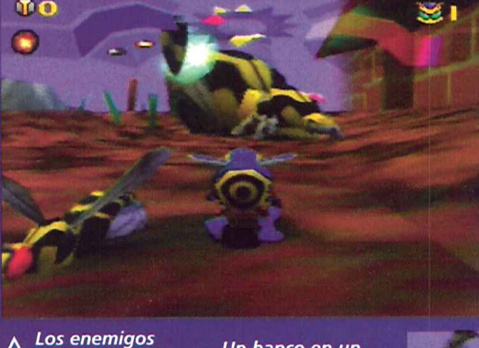
CONTINUARÁ... Te traeremos más noticias de *Castlevania 64* a lo largo del año.

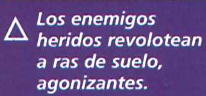


Sea lo que sea, ¡no lo dudes! Te pide a gritos que le dispares.

Sigue el cauce del rio y esquiva los juncos.

BUCK





Los enemigos heridos revolotean a ras de suelo, agonizantes.

Un banco en un parque se alza imponente ante Buck.









La compañía británica de desarrollo Argonaut —la misma que codesarrolló la tecnología Super FX que impulsaba a Starfox para SNES— está trabajando en un par de títulos para Nintendo 64. El primero en salir va a ser Buck Bumble, un shoot 'em up aéreo. Tu papel es el del valiente Buck, un abejorro que tiene en su poder algo más que miel. Entre otras cosas, un arsenal frente al cual un aguijón corriente resulta de lo más inofensivo. Y es que, al contrario que la mayoría de abejitas —que tienen el aguijón en el trasero—, Buck cuenta con un puñado de armas en su pata delantera derecha que utiliza para aniquilar sin piedad a sus enemigos.

Como Buck sólo mide una pulgada, ve el mundo de una forma diferente a nosotros. Así, hay objetos cotidianos, como macetas o parterres de los parques, que aparecen ante él como construcciones monolíticas, tan grandes como los edificios para los humanos. Mientras volábamos bajo durante nuestra primera partida, nos encontramos siguiendo el cauce de un pequeño arrollo (para Buck ancho como un río) y teniendo que sortear los juncos como si fueran enormes pinos. Hasta cierto punto, el juego te hace sentir lo mismo que *Micro Machines*, con la ventaja de que en *Buck* eres más libre a la hora de moverte y explorar.

Además de los refrescantes gráficos, es la suavidad de la animación y del control de *Buck Bumble* lo que más nos enganchó cuando probamos el único nivel de la demo que nos prestaron. Se frena y se acelera con botones, mientras que el stick analógico funciona igual que en *Starfox* y asegura suaves maniobras aéreas. Buck también puede ejecutar acrobacias (incluido un *loops* dobles que no están nada mal) e ir por tierra sobre sus patas. El juego, ya está dicho, ofrece completa libertad de movimientos —más o menos como el modo *all-range* de *Starfox*—, y el campo de visión es impresionante. Se usa la niebla para cubrir los objetos más lejanos, pero la programación de Argonaut es lo suficientemente buena como para que nunca tengas la sensación de opresión que puede provocar el exceso de bruma. Menos mal, pues Buck vuela tan rápido que vas de un lugar a otro en un instante.

Por el momento, tanto la historia como la estructura del juego son muy vagas. A *grosso modo:* insectos mecánicos alienígenas han conquistado la Tierra y tienes que enviarlos de vuelta a casa. Cada vez que dispara a uno de los insectos-robot, Buck gana potenciadores de armas que parecen tener efectos transitorios. Según nos han dicho en Argonaut, en cada nivel habrá un montón de tareas que hay que completar obligatoriamente. De todos modos, aparte de disparar a algunos robots con pinta de mosquitos y despachar una enorme araña que deambulaba por el suelo, no había mucho que hacer en el cartucho provisional que probamos.

El mes que viene tendremos nuevos datos e imágenes de *Buck Bumble*, un juego con muchas posibilidades de éxito. Si fracasan, siempre pueden decir aquello de que no se hizo la miel para la boca del asno. (Sí, ya sabemos que somos patéticos).



BUMBLE
nos pica la curiosidad

Buck Bumble	
UBISOFT/ARGONAUT	
No disponible	1
Septiembre	

También habrá acrobacias, ¿cómo no?

Esto parecía el acceso al nuevo nivel, pero no hubo manera...

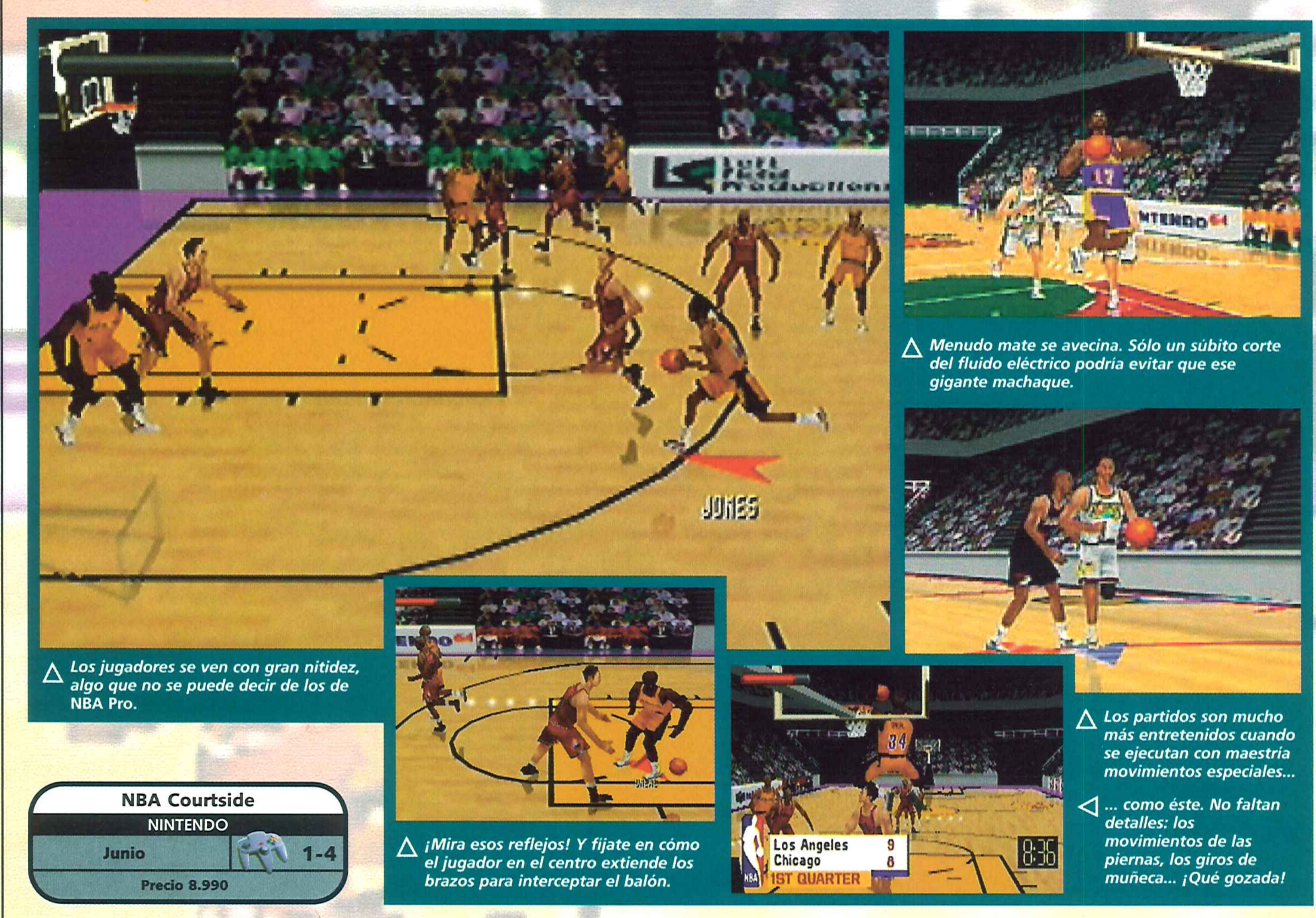






Está investigando un champiñón. ¿Culpable o inocente?

ÚLTIMAS IMÁGENES DEL PRIMER SIMULADOR DEPORTIVO DE NINTENDO



Menudo mate se avecina. Sólo un súbito corte del fluido eléctrico podría evitar que ese gigante machaque.

Los jugadores se ven con gran nitidez, algo que no se puede decir de los de NBA Pro.

¡Mira esos reflejos! Y fíjate en cómo el jugador en el centro extiende los brazos para interceptar el balón.

Los partidos son mucho más entretenidos cuando se ejecutan con maestría movimientos especiales...

... como éste. No faltan detalles: los movimientos de las piernas, los giros de muñeca... ¡Qué gozada!

NBA Courtside	
NINTENDO	
Junio	1-4
Precio 8.990	

NBA COU

Empecemos con una confesión: los juegos de baloncesto nunca han estado entre los predilectos de la Redacción. Sin embargo, NBA Courtside nos ha dejado boquiabiertos, y por eso hemos decidido consagrar dos páginas de Visión de Futuro a ensalzar sus virtudes.

Desde la última vez que lo vimos le han dado un buen repaso a los gráficos y ahora lucen de lo más impresionantes. Hay que admitir que es difícil emocionarse ante «la captura de movimiento y los jugadores poligonales», dado que cualquier compañía a esta orilla del Manzanares lo utiliza, pero ¿no te emocionan, aunque sólo sea un poquito, las imágenes que acompañan este texto?

Pero no sólo de buenas vistas vive el nintendómano, todos lo sabemos. Además de esmerarse en los aspectos gráficos, los desarrolladores de Left Field prometen «una ambientación absolutamente envolvente». Se nos hace la boca agua. Esto significa que, además de los comentarios usuales, también habrá montones de «aaahes», «ooohes» y «bieeenes». Tal vez las noticias más excitantes provengan del productor de Nintendo America, Henry Sterchi. Según él, en vez de llevar a jugadores arriba y abajo de la pista encima de unos deportivos de lo más extravagantes, los protagonistas de *Courtside* practican lo que Sterchi llama el «Efecto Pelota de Fuego». Éste consiste en movimientos especiales que confunden a tus rivales, impidiendo que puedan arrebatarte la pelota.

Después del flojo *NBA Hangtime,* es alentador saber que es posible llevar a cabo «movimientos especiales» sin renunciar al realismo. No habrá virguerías de esas que nadie se cree (giros de 720º, por ejemplo). En su lugar, el Sr. Sterchi promete que todo será «situacional», sea lo que sea lo que eso signifique. Los jugadores que gustan de ejecutar acciones espectaculares podrán, entre otras cosas, matear sin problemas y colgarse del aro, o realizar ganchos impecables tras cruzar media pista saltando cual Gene Kelly de los 64 bits. No sólo los movimientos para encestar merecen un tratamiento especial. Con un poco de práctica, podrás hacer magníficos giros y fintas. Pero no te alarmes, porque la sencilla curva de aprendizaje que caracteriza a los juegos de Nintendo 64 también está aquí presente. No te apalizarán 500 a 0 en el primer cuarto y no harás el ridículo más espantoso aun utilizando al principio sólo los botones A y B. En cualquier caso, te recomendamos el uso y abuso del botón Z, el del «Turbo». Por su parte, el botón lateral es útil para incordiar a los contrincantes, en tanto que los botones C sirven para cambiar los miembros de tu equipo y acceder a movimientos especiales. Estamos hablando ahora de unos niveles muy dignos de jugabilidad. *NBA Courtside* es totalmente compatible con el Rumble Pak, contiene una atractiva opción de repetición de la jugada, y disfruta de una licencia NBA muy completa. Los codificadores de Nintendo nos lo han confirmado: «Sí, *Courtside* se hace mayorcito a muy buen ritmo y su salud es excelente. Gracias por preguntar». No hay de qué, ha sido un placer.

△ Otra jugada de equipo que culminará con un espléndido mate. El pívot de blanco de la izquierda no baja la guardia.

△ Una gran variedad de puntos de vista te permitirá jugar como te apetezca. Ahora has escogido un primer plano...

Ahora ves las mejores piernas de los Chicago Bulls, que saltan cual lince sobre su presa. ▷

△ Arriba, arriba y ¿entrará? Tu equipo te necesita, no falles.

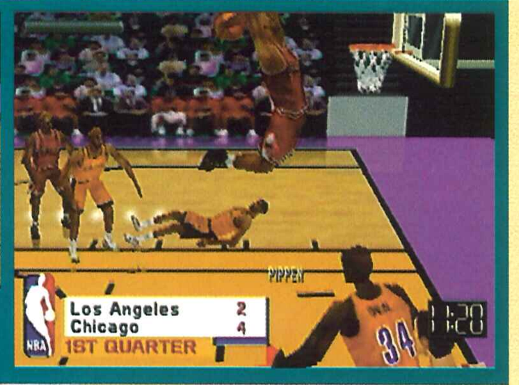
Con semejantes facilidades para seguir la acción desde todos los puntos de vista, seguro que ganas. Bueno, casi seguro. ▷

RTSIDE va a machacar





◁ Esta cámara proporciona un magnífico campo de visión. Ahora todo lo que tienes que hacer es ganar



COMPROBAMOS LOS PROGRESOS DE ZED TWO CON SU JUEGO DE PUZZLES

△ Un meteorito cae y evapora toda el agua que tenías.

◁ Esas pequeñas flechas te muestran dónde hay fugas.

△ Si tienes la suficiente cantidad de agua saldrá un Arco Iris. Actuará como un bonus, multiplicando todos los puntos que consigas mientras siga allí.

◁ Las lluvias torrenciales son una constante. En Wetrix se ahogan hasta las ranas.

WET



▽ Las minas pueden arruinar tus creaciones geológicas.





▽ El modo «scenario» añade nuevos problemas: montones de agujeros, por ejemplo.



Wetrix	
INFOGRAMES/OCEAN/ZED TWO	
Junio	1/2
Precio: No disponible	



Cuando te hablamos de *Wetrix* por primera vez en nuestro segundo número, señalamos que la idea era muy buena pero que dudábamos de la capacidad de sus desarrolladores, los británicos Zed Two, de sacarle el máximo partido. Después de haber probado sucesivas versiones, está claro que este equipo está trabajando día y noche para que abandonemos nuestro escepticismo. Y van camino de conseguirlo.

Como recordarás, la idea básica es muy simple: usar bloques que caen del cielo —al más puro estilo *Tetris*— para construir un espacio estanco en tu territorio.



Cuando llega la lluvia, usas «compartimentos» para recoger el agua y evitar que se derrame. Un tubo de ensayo a uno de los lados de tu pantalla te indica el agua que has perdido. Si pierdes tanta que se llena el tubo de ensayo suena la alarma y se acaba la partida. Game Over...

«¡Qué buena idea!» estarás pensando, «pero seguramente el terreno que se acota crece y crece hasta que llega al borde superior de la pantalla». Sí, has acertado pero hemos de decirte que, aunque la premisa del juego es muy sencilla, las complicaciones y retos surgen por doquier. El primero de esos retos es el exceso de tierra. Los bloques rojos son las piezas sólidas que te permitirán «edificar» el paisaje. Por otro lado, hay unas piezas verdes que tienen unas extrañas propiedades antimateria: nivelan el terreno a su punto más bajo allí donde se posan. Estas piezas pueden ser malas —si disuelven uno de los diques del lago, por ejemplo— pero son vitales si quieres evitar un desastre en forma de terremoto. Así, a veces sucede que el montón de bloques es demasiado alto y se produce una sacudida sísmica con los consiguientes desprendimientos. Las consecuencias pueden ser fugas de agua almacenada debido al resquebrajamiento de los muros contenedores.
Como en *Tetris*, el objetivo del juego es conseguir la puntuación más alta posible. Cuanto más rato juegas, más veloces caen las piezas. Hay 50 niveles. Como puedes imaginar, en el nivel cincuenta caen a un ritmo vertiginoso imposible de seguir. Las puntuaciones más altas no dependen de lo que aguantes jugando.

De esta manera, hay «multiplicadores», como los Arco Iris (*Rainbows*), que aparecen si eres capaz de acumular la suficiente cantidad de agua; mientras que otros, los Patos (*Ducks*), surgen si consigues un lago muy profundo. Te pueden premiar con bonus de «reparación», que sirven para construir sobre cualquier agujero causado por bombas (que caen de vez en cuando en vez de agua o tierra). Los meteoritos tienen una función muy útil: evaporan el agua (o destruyen tu paisaje si te equivocas al apuntar). Los cubitos de hielo sumen el paisaje en una breve era glacial, congelando el agua del tanque y toda la que cae justo después. En resumen, que en pocos minutos *Wetrix* se puede convertir en una experiencia realmente excitante y estresante. Los hermanos Pickford son los jefes de programación del juego en Zed Two. En los viejos tiempos, trabajaron para Rare en cartuchos de NES. Salta a la visa que no han olvidado los pequeños toques que distinguen a los juegos Nintendo. Un simpático sistema de menús te explica los modos de juego (de momento, hay una batalla para dos jugadores, y van a intentar introducir una versión cuatro jugadores). Los colores y la resolución en pantalla pueden rivalizar tranquilamente con *Tetrisphere*, el juego producido por Nintendo. Otras mejoras respecto a la última versión que conocíamos, incluyen unas sombras más definidas (que te permiten colocar las piezas con más precisión) y unas flechas a los lados de tu terreno que te advierten dónde hay escapes de agua. También hay un zoom que te ayudará a ver las cosas más claras.

El juego continúa siendo difícil para los no iniciados. Puede parecer uno de tantos títulos de puzzles basados en piezas pero aquí la colocación de aquéllas sigue un método muy original y complicado. Zed Two está desarrollando un par de ideas para una opción de entrenamiento.

Falta muy poco para que *Wetrix* esté acabado del todo, así que el lanzamiento no debería hacerse esperar. Ya veremos.





Tierra a la vista

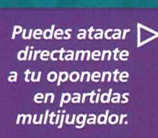




◁ *El modo dos jugadores es aún más complicado.*

Puedes atacar directamente a tu oponente en partidas multijugador. ▷

▽ *Esto sí que es decir las cosas claras.*







1080 SNOW

Aunque la extraordinaria reputación de Zelda 64, F-Zero X y Banjo Kazooie ha restado protagonismo a 1080° Snowboarding, no nos cabe la menor duda de que estamos ante un gran juego. Tan bueno como cualquiera de los anteriores.

En el Space World, parecía que *1080° Snowboarding* no iba a tener competencia. Le daba sopas con honda a todos sus competidores, *Snow Speeder*, de Imageneer, *Twisted Edge*, de Kemco o *Nagano Winter Olympics '98*, de Konami. Sin embargo, ahora sabemos que tiene un muy serio competidor: *Snowboard Kids*, de Atlus. Este último obtuvo un 88% en nuestro *Análisis* del mes pasado, dejando el listón muy alto a *1080°*. Sin embargo, estamos convencidos de que *1080° Snowboarding* será aún mejor. Miyamoto y compañía se están aplicando muy a fondo.

¿Y qué hay que decir del equipo de desarrollo? Nos ha llegado información que habla de la implicación en el proyecto de los chicos que estuvieron detrás



△ Uno de los maravillosos efectos de destellos. Espectacular, de verdad.

◁ Como en todos los grandes juego con nieve, hay una carrera al atardecer. Mmm...

△ ¿88 km/h? ¡Vaya velocidad! Ten cuidado con el sol. Úntate con crema protectora de factor 25 y ajústate las gafas. Seguridad ante todo.

▽ Los huesos rotos son moneda de cambio habitual en la nieve.

de *Wave Race 64*. En concreto, se encargan de la parte del diseño. También sabemos que la supervisión de *1080°* corre a cargo de un antiguo empleado de Namco que trabajó en *Tekken 2*. Los jefes de programación son Colin Reed y de Giles Goddard, dos británicos que con anterioridad estuvieron en Argonaut y dieron forma al juego de carreras de SNES *Stunt Race FX*. Como ves, los currículos de los desarrolladores hacen presagiar lo mejor para *1080° Snowboarding*.

Lo que más llama la atención del juego en funcionamiento, es el realismo y la belleza de sus gráficos. Los elementos más importantes —las localizaciones, la nieve— están perfectamente conjuntados con tu snowboarder. Los rastros que tu tabla deja en la nieve, las placas de hielo que te ayudan a deslizarte mejor, a incrementar o disminuir tu velocidad, a caerte... Todo está cuidadosamente estudiado para reproducir el comportamiento de una auténtica tabla de snowboard. Otro de los grandes aciertos del juego son los destellos, siempre presentes durante tus vertiginosos descensos montaña abajo. Varían de intensidad según la situación del sol respecto a la pista. A medida que avanzas, tu posición en relación al astro varía, y los reflejos cambian en consecuencia. ¡Es total! A medio día, los destellos pueden llegar a deslumbrarte.

En *1080° Snowboarding* se ha evitado la aparición súbita de elementos en los escenarios con una ingeniosa combinación de pistas tortuosas y fondos muy lejanos. Los caminos son a veces tan sinuosos que no se puede ver el final. De este modo, aunque surjan elementos de golpe y porrazo a la vuelta de una curva, da la impresión de que siempre hubieran estado allí. Los contornos de los objetos se ven redondeados y armónicamente integrados en el paisaje nevado: olvídate para siempre de los bordes y polígonos de *Steep Slope Sliders* para Saturn, o de *Cool Boarders*.

El sistema de control está a la altura de nuestras expectativas. Es decir, que es fantástico. Se parece un poco al de *Wave Race 64* y se ajusta a la perfección a las resbaladizas pistas heladas. Ya dentro del juego, puedes incrementar la velocidad con Z, y el botón lateral derecho te permite hacer unas piruetas de aúpa. Otra opción es variar tu perspectiva, aunque lo más fascinante es ver cómo se mueve el snowboarder.

Otro aspecto sobresaliente de *1080°* que hace enrojecer al resto de juegos de snowboard es la velocidad: cruzar los bosques llenos de árboles como una exhalación constituye una experiencia inolvidable. Se nota que Nintendo sabe aprovechar a fondo los recursos del hardware de N64. Lo principal es cómo se conjugan las diferentes partes —gráficos, jugablidad, cámaras, controles, etc.— hasta formar una unidad perfecta.

¿Estamos ante uno de los lanzamientos más importantes del invierno que viene? Si disfrutaste como un loco con *Wave Race 64* deberías estar frotándote las manos. Ah, ¿que no te gusto? Da igual. *1080° Snowboarding* será la repera. No podrás decir que no te avisamos...

1080° SNOWBOARDING

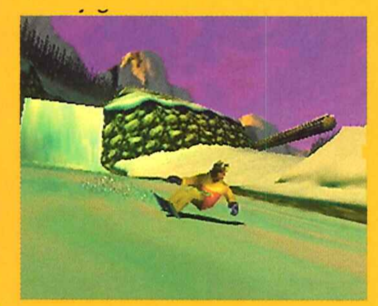
1080° Snowboarding	
NINTENDO	
Diciembre	1-2
Precio no disponible	

◁ ¡Sí! Una carrera nocturna. Mira los rastros que hay en la nieve. Detalles como éste son la especialidad de 1080°.



¡Snowboarders!

Como las carreras son tan detalladas y alcanzan unas velocidades tan altas... no hay potencia para que jueguen a la vez cuatro humanos. Esto es algo que le podrán echar en cara los fans de Mario Kart 64, Snowboard Kids y compañía. Sin embargo, el modo para dos jugadores de 1080° Snowboarding es fantástico, tan ligero y suave como el



¿Nieve verde? Debe de ser una pista de helado de pistacho.



Habría sido terrible que nos hubiésemos quedado sin modo multijugador en 1080° Snowboarding. Cuatro está mejor que dos, pero nos conformaremos.



Los usuarios de Nintendo 64 no conocen la envidia

Parece ser que Final Fantasy ya no vuelve locos a los nintendomaníacos japoneses.

En *The 64 Dream*, una de las revistas sobre Nintendo más populares de Japón, hay una curiosa lista que se presenta bajo el epígrafe «El juego de otra consola que te gustaría que saliese para Nintendo 64». Pues bien, este mes la encuesta ha dado como resultado ¡cero!, ¡nada!, ¡premio desierto! *Dragon Quest* y *Final Fantasy* han sido desalojados de las primeras posiciones del ránking y el vacío ocupa el puesto de honor. Los votantes están tan contentos con la oferta de títulos para su Nintendo 64 que ni tan siquiera se preocupan por los juegos de la competencia.

¿Será que empiezan a cumplirse las predicciones que hizo Hiroshi Yamauchi en el Space World? Según él, los jugadores japoneses están perdiendo interés en los RPG y buscan cosas nuevas. Si es así, en Nintendo deben estar más convencidos que nunca del éxito del 64DD.

Hay otra teoría, un poco más cínica, que recuerda las conexiones entre la revista y Nintendo. De todas maneras, sigue siendo la lista más rara que he visto en mi vida.



N64に移植してほしいソフトTOP30

		タイトル	ジャンル	
1	490 pt	特になし	—	—
2	270	ファイナルファンタジーシリーズ	RPG	スクウェア
3	214	ドラゴンクエストシリーズ	RPG	エニックス
4	161	ストリートファイターシリーズ	ACT	カプコン
5	152	バイオハザード	ADV	カプコン
6	117	ダービースタリオンシリーズ	SLG	アスキー
7	79	ロックマンシリーズ	ACT	カプコン
8	56	スーパーロボット大戦シリーズ	SLG	バンプレスト

△ *¿Usuarios satisfechos o tongo?*



MADE IN JAPAN

¿Quieres saber cuál son las últimas peripecias de la gran familia consolera japonesa? ¿Desde pequeño te has preguntado dónde se puede ir a esquiar en Tokio? Nuestro corresponsal satisface tu curiosidad.

¿Pikachu muerde el polvo?

En los últimos tiempos, Nintendo es una mina de titulares. Hace algunos meses estalló el mayor de los escándalos. ¿Te acuerdas? Salió hasta en los noticiarios españoles. 600 niños japoneses fueron hospitalizados con síntomas de cuadros preepilépticos tras ver unos dibujos animados sobre *Pocket Monsters* por televisión. Es curioso que no sólo en España, sino también en E.E.U.U o en Gran Bretaña le dedicaran una gran atención al suceso. Lo más curioso es que en ninguno de estos países se puede comprar nada relacionado con el juego o los personajes. Aquella misma mañana hubo una especie de fiestecilla en la que se hacía pública la lista de los 100 mejores productos de 1997. El irresistible y adorable (no puedo evitar un poco de sarcasmo) *Tamagotchi* arrasó en la primera posición. ¿Sus ventas? 14.500.000 unidades. Para que te hagas una idea de lo que es eso, basta con decir que *Final Fantasy VII* ocupó el número 13.



◁ *¿Habrá cambiado la suerte de Pikachu tras el susto que hizo pasar a los papis de algunos niños japoneses?*

Hongo-san habla. Sin decir nada

El jefe del departamento de publicidad de Nintendo se ha dedicado a tomar buena nota de las técnicas de Raúl. Las ha resumido y apuntado en una libreta que tiene escrito en la tapa «1001 maneras ingeniosas y creativas de eludir contestar a una pregunta». Tras ser interrogado acerca de la posibilidad de un lanzamiento para Nintendo 64 de *Wario Land*, su respuesta fue de manual: «No podemos decir que no lo vayamos a sacar». Una negación doble. ¡Qué ocurrente! ¡Es mi ídolo! ¡Iiiiiiii! (estoy arrancándome mechones de pelo histéricamente).



Pri-Kla, ¡Ahora más fuerte!

La línea de máquinas de pegatinas «Pri-Kla» se ha ampliado con dos nuevos modelos. Uno de ellos, disponible sólo en establecimientos «Mister Donut», toma una foto y la imprime en un sello de tinta reutilizable. De este modo, puedes divertir a tus amigos —y asquear a tus enemigos— dejando tu jeta en cualquier superficie porosa que encuentres. El otro aparatejo te permite grabar un pequeño fragmento de tu voz y luego reproducirla al tirar de la anilla de un muñeco que te dan. Una vez. Y otra. Una más. La última. Ésta es la última, de verdad. Sus usos recomendados incluyen mensajes amorosos para tu pichoncito o ánimos para tu papá astronauta durante sus viajes siderales.

AVENTURAS EN LA NIEVE

Este mes he hecho un par de nuevas aportaciones a mi ludoteca: *Yoshi's Story* y *Nagano Winter Olympics 98*. Aumento así mi cultura y mi prestigio social, pero descuido mis obligaciones como esposo y padre. Y he aquí mi pregunta: ¿puede haber algo más importante que guiar a Yoshi por el temible laberinto del pez gigante y salvarle de los malos?

Me estoy acordando, mientras escribo esto, de los dimes y diretes que ha provocado el descenso masculino en los pasados Juegos Olímpicos de Nagano. Total, para que al final la mayoría de los esquiadores experimentara en sus propias carnes la sensación de volar... Horas y horas se pasaron discutiendo si valía la pena empezar la prueba en una cota más alta sólo para mantenerse fiel al reglamento del Comité Olímpico, corriéndose el riesgo de provocar un descalabro ecológico atroz. Por suerte, esta controversia me entretuvo lo suficiente para olvidar el ridículo que hizo la selección española. Aunque claro, luego hemos quedado de maravilla en la versión paralímpica de los juegos. ¡Séptimos en el medallero final!

Esta Navidad vino un amigo a visitarme. Le llevé a esquiar a «Zauss», una increíble pista cubierta con nieve de verdad que está sólo a una travesía de mi casa (mira la foto y muérete de envidia). Si alguna vez te lo encuentras en el autobús, te confirmará que como esquiador soy un portento sólo superado por... el resto de la población mundial. Aun así, me hubiera encantado formar parte del equipo nacional de esquí. A veces sueño con ello: «Colaborador de *Magazine 64* gana la medalla de oro en el Supergigante». ¿Creéis que el dire me habría dedicado la portada? ¡Qué más da! Visto que no puedo hacer carrera en el mundo del esquí seguiré con lo mío.

Aún no os lo había contado, pero en la última semana del pasado diciembre llegaron nueve juegos a las estanterías japonesas. ¡En una sola semana! He de confesar que uno de ellos era Hexen, pero también estaban *Yoshi's Story* y *Battle Pro-Wrestling*, de Asmik. Éste último ha arrasado en las arcade. Todavía no tengo datos sobre cuáles fueron los títulos más vendidos durante la campaña navideña en Japón, pero, una vez más, sólo Sony ofreció algo realmente especial. Con diez millones de consolas vendidas, la compañía decidió regalar el Dual Shock, un controlador que da sacudidas al estilo de un Rumble Pak. También hay una edición limitada de consolas de color negro, como la plataforma de programación Yaroze. Pura estética, ya lo sé, pero tiene gancho.



Este Max es un viejo conocido mío. Quedó primero en algo, no recuerdo en qué. ¿Mus? ¿Trivial?

Ese chico del jersey blanco me vino a ver las pasadas vacaciones. Justo después de esta foto se pegó un castañazo épico.

Nintendo se sacó de la manga los *Pocket Monsters*, pero no daban ningún regalo al comprar la maquinita. Lo sé porque estas Navidades me hice con otra (no era para mí) y no me obsequiaron con nada. ¿Sabes una cosa? Necesitas un cable extra que no está incluido en el precio. ¡Anda ya! A ver si estos chicos de Nintendo se enrollan y hacen un arreglillo. No vale la pena quedar como unos roñicas por un cable de nada.

APRENDE JAPONÉS — PARTE 4



Pasé unos días en Nagano, viendo los Juegos Olímpicos. Estas son algunas de las expresiones que más utilicé.

Yokkatta! Yuki ga futte imasu = ¡Genial! ¡Está nevando!
よっかった！ 雪が 降っていま

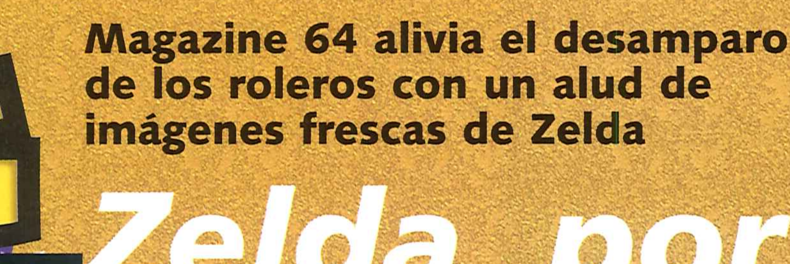
kin medura = medalla de oro
金 メダル

Anata no make! Ja, ja, ja = ¡Perdiste! Ja, ja, ja.
あなたの負け！ He he he

ichi ban ii = el mejor
一番 いい

Denai towa, ienai desu ne = «No podemos decir que no lo vayamos a sacar» (estarás de acuerdo conmigo en que es una frase clave en la evolución del pensamiento humano).
出ないとは、言えないです





Magazine 64 alivia el desamparo de los roleros con un alud de imágenes frescas de Zelda

RPG NOTICIAS

Zelda por un tubo

LEGEND OF ZELDA: THE OCARINA OF TIME			
NINTENDO	256M	 1	OCTUBRE



Aunque falta mucho para su lanzamiento, no hay un solo número de Magazine 64 en que no hayamos hablado de Zelda, luego no sería descabellado dedicarle una sección fija. Hemos de reconocer que, cada vez que nos llegan imágenes del juego desde Kioto, nos quedamos sin habla. Ya sea gracias a los primeros screenshots del caballo de Link o debido a las revelaciones sobre los viajes por el tiempo de nuestro héroe, Zelda se las ha arreglado para encabezar las listas de juegos para N64 más esperados.

Con el cartucho de 264 Mb en manos del *Super Mario Club* (el departamento de tests de juegos de Nintendo), *Ocarina Of Time* tiene todos los boletos para salir en Japón el próximo abril, tal y como estaba planeado. Por siguiente, lo más probable es que se respete octubre como mes elegido para su lanzamiento en España.









¡Tomad jarabe de palo!

Justo cuando empezábamos a temernos que Link iba a ser un poco «flojeras», nos han llegado estas imágenes que muestran cuán diestro puede llegar a ser con el Dekuno Bou (el cayado que empuña en las capturas superiores). Como ya te habíamos explicado en otra ocasión, el hada Navi alerta a Link de los peligros que le acechan. En este caso, se trata de una emboscada de Tekitie, y la cámara pasa a un plano más próximo, indicando la inminencia del combate. El diamante rojo señala el objetivo, cualquiera que sea el arma que lleve consigo Link (ésta se selecciona con el botón C).







El Templo profanado

Unicornios y destellos argentados adornan las últimas localizaciones de Zelda.











El Eterno retorno

El bumerán de Link siempre vuelve. Aquí te contamos cómo funciona.


Entra en la estancia.


Apunta.


Lo arroja.


Sigue su trayectoria con la mirada.


Ahí viene.


¡Lo ha atrapado!


En busca de otro blanco.

Puertas adentro

Hay tantos enemigos en las numerosas mazmorras que explora Link como al aire libre. No obstante, y según la mejor tradición de Nintendo, cada tipo tiene su talón de Aquiles específico. En el caso de estos Caballos de Armos con forma de piezas de ajedrez, el secreto está en golpear sus pétreas espaldas.


△ El Link joven usa el tirachinas para defenderse de un Caballo de Armos. El cambio a una perspectiva en primera persona mediante zoom te ayuda a apuntar.

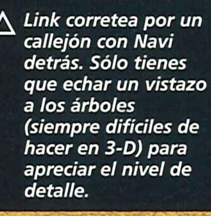

△ ¡Cuidado, detrás de ti!


Otra concesión al pasado es la estocada giratoria patentada por Link. Nuestro guerrero blande su espada y proyecta un mandoblazo rotatorio devastador. Aquí lo pone en práctica sobre un Caballo Armos despistado. ▷

Un garbeo por el pueblo

Puede que no haya mucha acción, pero estas capturas de Link deambulando por la que suponemos que es Hyrule, son tal vez lo más asombroso de este reportaje gráfico. La meticulosidad en el diseño de las callejuelas corta la respiración.


△ Link corretea por un callejón con Navi detrás. Sólo tienes que echar un vistazo a los árboles (siempre difíciles de hacer en 3-D) para apreciar el nivel de detalle.



▽ Se vende adosado de estilo rústico en paraje de ensueño. Se necesitan algunas obras. Ideal para parejas que viajen por el tiempo y aficionadas a los recitales de ocarina.





PERDÓN

Fusoya, nuestro adivino especialista en RPG, ha sido vilmente marginado para poder incluir estas imágenes de Zelda. No hay cuidado, el mes que viene volveremos a disfrutar de su sapiencia rolera.



¡Goemon ha vuelto! ¡Y ahora habla inglés! O, al menos, un idioma más o menos inteligible...

MYSTICAL GOE



▽ El juego incluye un buen número de ingeniosos subjuegos y enigmas. Ya sabes, no se trata tan sólo de ir paseando por ahí.

△ Goemon utiliza un reforzador para accionar la palanca y pasar al siguiente nivel.

El pelo verde era moneda común en el Japón medieval.

△ Sí, la cámara va de un lado para otro, pero al final siempre acaba detrás de tu personaje.

▽ Ebisumaru se acerca a una especie de McDonald's de la época.

La verdad es que tuvimos bastantes problemas con la versión japonesa de Mystical Ninja (llamada Ganbare Goemon 5). Cuando habíamos conseguido llegar más o menos a la mitad del juego nos quedamos estancados. No es de extrañar: el cóctel de acción, aventura de plataformas y juego de rol con textos en japonés fue demasiado para nosotros.

Conseguimos un buen diccionario y nos armamos de paciencia, pero no había manera de adivinar lo que teníamos que hacer, dónde debíamos ir o con quién teníamos que hablar. así que no tuvimos más remedio que claudicar. Menos mal que en ese momento llegó esta versión traducida al inglés.
La buena noticia es que esta nueva versión no pierde ni un ápice de calidad. Está absolutamente todo, incluso las dos canciones (la de la intro, bastante pesadita, y la del robot, más rara que el peinado de la señora Simpson) que ocupaban tanto espacio en el cartucho original de *Goemon*, razón por la cual el juego necesita128Mb. Además, no se ha sacrificado ni color ni definición, así que los de Konami demuestran con *Mystical Ninja* que son unos maestros en el difícil arte de las conversiones a PAL.
¿Y la mala noticia? Pues para ser sinceros, no hay malas noticias. No se puede pedir más...

Mystical Ninja			
KONAMI			
Disponible	128M		1
	Controller Pak	Cartridge backup	Rumble Pak

¡Goemon-tones de Ítems!

Como suele ser habitual en los juegos de rol, a medida que Goemon avanza por los cinco niveles de su aventura, recoge a diversos personajes, cada uno de los cuales posee sus propias (y muy útiles) habilidades...

goemon | ebisumaru



arma 1

PIPA

Ésta es el arma que aparece por defecto en el inventario de Goemon desde el principio. Para utilizarla, sólo tienes que pulsar el botón B cuando estés cerca del enemigo. Ten cuidado con los enemigos a los que debes golpear dos veces, ya que la pipa no responde inmediatamente a estímulos consecutivos.

MARTILLO SIERRA

El Martillo Sierra cuenta con tres niveles distintos, y los puedes conseguir a medida que avanzas. Pero el martillo que posees por defecto es algo rudo, y funciona de manera similar a la pipa de Goemon o a la Katana de Yae.

arma 2

PIPA DE CADENA

Es la primera arma del juego que no viene por defecto, y Goemon puede conseguirla en su primera incursión fuera de Oedo, en la montaña. Será muy útil más adelante cuando tengas que sortear fosos valiéndote de las cajas estrella. Parece lioso, pero sólo requiere algo de práctica.

MARTILLO SIERRA PICADORA

Es una variedad mejorada y más poderosa del arma inicial, y se encuentra al cruzar la puerta de la derecha de la estancia de las plataformas botantes, en el Festival Temple Castle. Cada vez que derrotas a un enemigo con este arma consigues un premio extra que restablece tu energía.

arma 3

MEDALLA

Estas medallas, que ya se incluyen en el inventario de Goemon, son en realidad las monedas que recoges durante la partida. Hay que destacar que cada vez que vuelves a entrar en una estancia las monedas se regeneran aunque acabes de recogerlas.

CAMARA MAGICA



Este invento tan útil le permite a Ebisumaru hacer que los objetos invisibles se tornen visibles. Con sólo pulsar el botón B puedes hacer que los fantasmas de Ghost Toys Castle se conviertan en enormes sábanas blancas (y, cambiando rápidamente al martillo, puedes hacer que Ebisumaru los someta a sus deseos). Para conseguir la cámara en el castillo, tienes que jugar a un juego como esos de las ferias en los que, con una especie de gancho, tienes que intentar hacerte con un muñeco de peluche que hay en una vitrina. La diferencia es que, en Mystical Ninja, debes pulsar los botones de adelante/atrás, arriba/abajo. Estupendo.

arma 4

MEDALLA DE LLAMAS

Puedes recogerlas después de pasar el enorme cuerpo entablillado del Dragón azul y de matar al subjefe del final. Para utilizarlas sólo tienes que mantener pulsado el botón B, observar las chispas que brillan alrededor de Goemon y después sonreír cuando se dispara un rayo dorado que destruye todo lo destructible. Ninguna de las dos es muy precisa, por lo que es mejor que las uses contra objetivos estáticos.

magia

MAGIA SUDDEN IMPACT

Esta magia dobla el reforzador de Goemon, lo que le permite mover objetos muy pesados. Sin embargo, ten cuidado cuando arremetas contra los enemigos. Al activar Sudden Impact, Goemon también se provocará el doble de daño.

MAGIA MINI-EBISU

Esta magia hace que Ebisumaru pueda encoger de tamaño. De este modo es capaz de pasar por los agujeros de la pared que parecen ratoneras. Esto es esencial en el Festival Temple Castle que se esconde tras las puertas cerrada de Spa.

¡IMPACTANTE!



Castillo Oedo



Bueno, el viejo y clásico dilema de las plataformas. Goemon estudia el panorama.

Después de conseguir la pipa de cadena de Goemon en el Monte Fuji (repleto de enemigos provocativos) ya tienes la herramienta necesaria para tomar el Castillo Oedo, que los Shoguns de Peach Mountain han transformado en una base alienígena. Tu deber es salvar al Señor y la Señora del castillo. Ellos, a cambio, te darán la llave de la ciudad, que te permitirá acceder al sector Impact.

El castillo está sembrado de cajas estrella, y no tardarás en comprender la razón. Ve hasta el borde de una plataforma, pulsa B y observa como la pipa de cadena se dispara a través del pequeño cañón, dando de lleno en la caja estrella que hay al otro lado y permitiéndote sortear el foso. (Nota: las cajas estrella de la versión japonesa no llevaban el logotipo de una estrella, sino el símbolo Hindi de la paz, que no es otro que



	Yae	Sasuke
arma 1	**KATANA** La Katana es el arma básica de Yae, y dispone de ella en el momento de unirse a tu equipo, al principio del segundo nivel.	**KUNAI** La Kunai, una especie de cuchilla de afeitar gigante, puede mejorarse tres veces durante el curso de la partida (con cada mejora se vuelve más poderosa). La primera versión está disponible en tu inventario desde el principio, y con un par de sablazos puedes deshacerte de muchos enemigos.
arma 2	**ESCUDO ESPADA** Si consigues sumar esta maravilla al inventario de la joven heroína podrás protegerla de los ataques enemigos. Mientras esté activado, Yae no podrá moverse pero, si mantienes pulsado B, puedes mantener un escudo todo el tiempo que quieras. Podrás disponer de él poco después de la destrucción del tercer enemigo.	**KUNAI DEL FRIO SEVERO** La Kunai Helada es excelente, y te permite congelar las plataformas móviles candentes del Festival Temple Castle. También puede utilizarse para convertir a los enemigos más incordiantes en bloques de hielo. Podrás hacerte con ella en las plataformas altas que hay sobre la estancia de la plataforma botante.
arma 3	**BAZOOKA YAE** Este arma, perfecta para las largas distancias, sólo cuesta un ryo en medallas por cada tiro; si mantienes pulsado B podrás hacer incluso que aparezca un disparador automático. Sin embargo, esto cuesta dos ryos extra. Encontrarás el Bazooka en el sector submarino, cuando hayas completado unas tres cuartas partes del juego.	**BOMBA ESTALLA GRIETAS** Esta bomba que te costará un ryo cada vez que la utilices, te permite destrozar puertas de piedra agrietada; tales puertas se encuentran en los aledaños de la zona del Festival Temple, y no pueden echarse abajo con otra arma. Suerte que viene de serie en los bolsillos de Sasuke...
arma 4	**FLAUTA DE KORYUTA** Más que un arma, es una forma útil de ir de un lado a otro; conseguirás la flauta cuando derrotes a Koryuta, el enemigo que hay al final del dragón azul. Cada vez que Yae la toque, puedes invocar al dragón y viajar a cualquier lugar en el que ya hayas estado. Muy socorrida.	**ATAQUE CAPILAR** Ideal para deshacerte de los extraños enemigos del Festival Temple; al pulsar B y Z puedes hacer que el pelo de Sasuke se dispare como una pértiga blanca. Maravillas de un buen tupé.
magia	**MAGIA DE SIRENA** Esta magia, puede cambiar las piernas de Yae por unas aletas —al más genuino estilo de la sirenita de Disney— para que sea capaz de bucear. La utilización de la cola escamada es sencilla: pulsa A repetidas veces para nadar, y B para ejecutar un ataque relámpago.	**MAGIA VOLADORA** Esta magia le brinda a Sasuke la oportunidad de saltar (con la ayuda de alas) hasta lugares que antes no eran accesibles. Será de vital importancia más adelante, en el nivel que transcurre en la cima del Monte Fuji.

una esvástica invertida. Fascinante, ¿no? El nivel del Castillo Oedo es bastante lineal, un oasis en el desierto, pero como en muchos tramos de *Mystical Ninja*, para avanzar tendrás que retroceder. Ya lo verás. Sobre todo para dar con las llaves del castillo, a menudo deberás explorar estancias laterales o dar marcha atrás por pasadizos por los que acabas de pasar.

¡Jefe!

Antes de entrar en el cubículo del enemigo, asegúrate de recoger el gato y la salud. Es fácil dominar los cánones de ataque que sigue Red Skeleton, pero esto no quiere decir que sea fácil acabar con él. La mejor arma que puedes utilizar es la pipa de cadena de Goemon; su punto débil es la mancha roja de su barbilla. Mientras lanza fuego por la boca es invencible, así que serás mejor que esperes antes de atacar. Si le infliges daño empezará a brillar. Cuando le hayas dado cinco o seis veces, incorporará un láser de cuatro salidas a su arsenal, y la única forma de evitar que te acierte es saltar por encima de cada rayo a medida que se proyecta hacia ti.



△ *Los efectos del fuego no tienen nada que envidiar a los de Super Mario 64. Goemon es una maravilla técnica.*

¿Y ESO POR QUÉ?
Para ser sinceros, ni siquiera el hecho de que hayan traducido la canción de la intro te servirá para comprender la historia de *Mystical Ninja*. Será mejor que la expliquemos un poco. Estamos en el Japón del siglo XVI, en plena época Edo. Un enorme platillo volante llega a la tierra, aterriza y destruye el paisaje (incluso absorbe una isla entera en un momento dado de la partida), además de raptar a algunos moradores desprevenidos. Ni siquiera los habitantes saben el porqué de la agresividad alienígena. Cuando vayas preguntando por ahí comprobarás que sólo recibes informaciones dispersas. Así pues, Goemon y Ebisumaru deciden intentar desentrañar el misterio y descubren, horrorizados, que los alienígenas son en realidad un grupo de seres extraños de rostros antipáticos y vestidos con capas llamados los «Peach Mountain Shoguns»; han venido a la Tierra para robar el Great Stage Plan (esto todavía no queda muy claro) y crear así el Último Musical. No me diréis que no se trata de una idea, como mínimo, original. Y perfecta para que Goemon y Ebisumaru se enfrasquen en la loable tarea de salvar al mundo.









GO! GO!





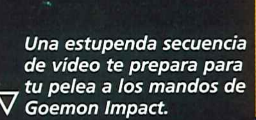
A BIT OF A DRAG
TAXI-DRAGÓN
Llega un momento de la partida en que te encontrarás con el dragón Koryuta, una especie de taxi mitológico que puede conducirte a cualquier sitio en el que ya hayas estado con anterioridad. Para invocarlo sólo tienes que improvisar unos cuantos compases con la vieja flauta (con la inestimable ayuda de Yae, la muchacha de la pelambrera verde) y podrás gozar así de la oportunidad de elegir un lugar al que dirigirte. Lo malo es que cada vez que llames al dragón tendrás que soportar la secuencia animada que lo precede.



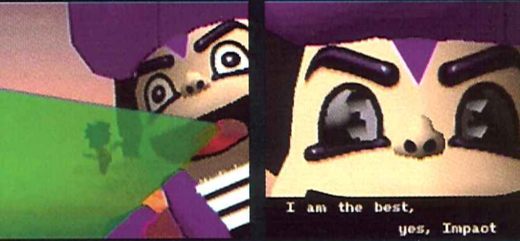
¡IMPACTANTE! ¡Goemon Impact!


lo mejor de mystical ninja

... Y, por arte de magia, aquí lo tienes. El papel de Impact es un poco extraño y, para los que no seáis unos avezados seguidores de la saga de Goemon, su aparición no os parecerá más que una excusa para tener que soportar otra trepidante cancioncilla. Sin embargo, era de esperar que, en algún momento de la partida, volviera por sus fueros, ya que desde los tiempos del segundo título para SNES siempre ha gozado de un ratito de gloria.
Con todo, esta vez la magia de los 64 bits permite que su entrada sea mucho más espectacular y, para acompañar la canción («Soy el mejor, sí, Impact»), succiona al pequeño Goemon para que ambos puedan luchar juntos contra Kashiwagi, el Robot Kabuki de la Guerra. Están locos estos japoneses.


Una estupenda secuencia de vídeo te prepara para tu pelea a los mandos de Goemon Impact.









¡Impact!



Para maximizar su energía, Impact debe competir en esta destrucción masiva de un nivel (tienes que jugar en dicho nivel cada vez que mueras y quiera volver a luchar contra Kashawagi). Básicamente, se trata de ponerte los patines y destrozar casas, cañones enemigos y torres tradicionales japonesas, con el objetivo de obtener puntos y energía a cambio de cada objeto derribado. Algo parecido a *Blast Corps*, pero en plan gracioso (aunque en este caso tienes que sortear los fosos y algunos puentes). Tus reacciones cuando eres el gigantesco Impact son mucho más lentas, por lo que tienes que anticipar tus saltos (pégate a los edificios bajos, ya que los altos te obligarán a ir más despacio).

Kashawagi

He aquí a tu enemigo. Su aspecto es aterrador.

Para acabar con este robot enorme tendrás que sudar tinta. No obstante, hasta que no llega el momento del enfrentamiento, no te das cuenta de la cantidad de movimientos diferentes que eres capaz de ejecutar. De hecho, combinando los botones A y B puedes activar algunos combos bestiales y, si además sumas el botón lateral derecho, puedes amedrentar a Kashawagi y hacerle morder el polvo en más de una ocasión. El mejor método para restar con rapidez puntos a su marcador de 1.500 golpes consiste en lanzarle tu brazo-cadena repetidas veces. (Ten en cuenta que tu marcador es de tan sólo 500). Ahora bien, también tienes que andarte con ojo en dos aspectos: en primer lugar, debes guarecerte de sus misiles, tanto de los giratorios como de las bombas volantes normales. Puedes destruirlos con un par de golpes de puño. El segundo problema es más peliagudo; su holograma, que aparece de color rosado a intervalos intermitentes delante de ti. Si le das tres veces desaparecerá (aunque volverá más adelante), pero asegúrate de no golpearle hasta el último segundo para salvar el pellejo. Soy Impact, soy una máquina, soy duro como el acero. Ya lo creo.



Golpéale repetidas veces en la cara con ese brazo robótico extensible. Es obvio.



¡VAYA PRIMER PLANO! Deja la quiromancia para otro momento.



Festival Temple Castle

¡IMPACTANTE!

lo mejor de mystical ninja

El Festival Temple Castle es un ejemplo perfecto de plataformas desafiantes y un indicador ideal para saber lo que puedes esperar de este juego. Sin duda, es lo más adictivo que ha aparecido nunca en un título de la saga de Mystical Ninja. Para poder entrar, primero debes localizar a Sasuke y a su bomba Estalla-Grietas (pista: después del segundo jefe, busca el desierto y el carrete de cámara fotográfica, y haz una foto desde la cima del árbol del lago) y luego dirigirte a la cueva que hay a las afueras de Zazen. Sólo entonces puedes destruir las puertas de piedra agrietada que ocultan el nivel. (Cada cual desempeña su papel, ¿te das cuenta?)

El Festival Temple es muy parecido a algunos tramos de Mario 64, aunque bastante más extravagante (en cuanto llegues a la sala de la cascada y veas el pez que va de plataforma en plataforma te darás cuenta). Además, es uno de los pocos niveles del juego en el que necesitas las habilidades de todo el equipo, uno detrás de otro. Cuando Goemon no esté pululando por los diferentes escenarios con su pipa de cadena, será Sasuke quién tendrá que congelar las plataformas candentes con su Severe Cold. Y, cómo no, antes que nada, para poder entrar en el nivel, tendrás que hacer buen uso de la magia Mini- Ebisu de Ebisumaru.



△ *Los gráficos son preciosos y de una variedad inusual.*

MAPA ADORADO
Cada vez que entras en el palacio de un jefe, tienes que hacer dos descubrimientos de incalculable valor, sobre todo teniendo en cuenta que no puedes acceder a tu mapa por defecto (el que aparece cuando pulsas C-derecha) cuando llegas a tramos como éste. El primer descubrimiento es Mr. Elly Fant, un elefante pequeñito con el que, una vez recogido, te aseguras un mapa del interior del castillo en cuestión. Estos elefantitos no siempre están a la vista, pero suelen encontrarse en los rincones de las estancias o en las plataformas más altas. El segundo es Mr. Arrow, también de vital importancia, ya que cuando lo tengas sabrás que te estás aproximando al enemigo; gracias a él podrás saber la localización exacta del guardián de final de nivel. También estos últimos suelen estar escondidos. Los creadores del juego han querido asegurarse de que explores bien el terreno para que puedas apreciar mejor su trabajo.

¡Jefa!

Los que ya conozcáis Legend of the *Mystical Ninja* para SNES reconoceréis a esta enemiga como Ghost Lady. En el título que nos ocupa es mucho más impresionante; aparece flotando en el aire, con su silueta transparente mientras tu personaje se queda boquiabierto. En realidad, no importa el personaje que elijas para jugar, pues todo lo que te hace falta es ser capaz de devolverle a golpes los discos brillantes que te lanzará. En primer lugar, lanzará discos verdes que debes sortear haciendo que se pierdan en el campo de batalla. Después disparará dos discos rojos. Devuélveselos con golpes y le darás de lleno en la cabeza, provocando una explosión considerable. Deberás repetir este movimiento nueve o diez veces antes de que la chica se ponga violenta de verdad y empiece a enviarte discos explosivos. Intenta esquivarlos lo mejor que puedas a la vez que le sigues devolviendo los discos rojos. Al final caerá derrotada.



◁ *La cosa se pone fea.*

◁ *La señora fantasma en todo su esplendor espectral.*

▽ *Los discos explosivos entran en acción, y los efectos de las explosiones copan la pantalla.*





¡Qué extraño!

Ya conocemos la última novedad en la brigada Peach Mountain. Se trata de Lily, o la Mujer Misteriosa, como se la conoce al principio. Seguramente, es la esposa del Hombre Misterioso, aunque de momento no hay nada seguro. A lo mejor sólo son colegas. Aparte de ser tan alta como el techo, no parece muy peligrosa, aunque su forma de hablar es un poco rara. Se empeña en acabar todas las frases con un «la, la, la», como si estuviera en la final del Festival de San Remo.

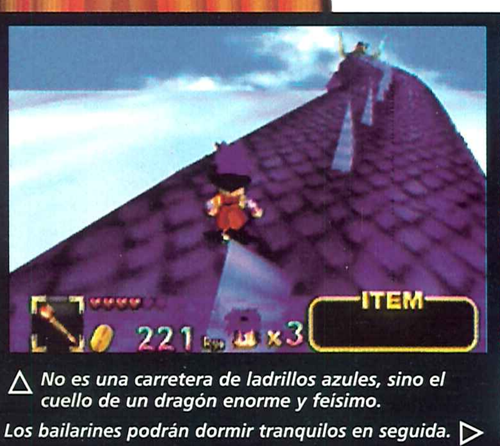


GO! GO!

Subjuegos reunidos

Como sucedía con Mario, en Mystical Ninja la partida se interrumpe en ocasiones para dar paso a algunos subjuegos estupendos. A menudo aparecen a medio camino entre dos enemigos, o son el punto de inflexión que da paso a la siguiente parte de la aventura. Aquí los tienes...

El Dragón Koryuta



△ No es una carretera de ladrillos azules, sino el cuello de un dragón enorme y feísimo.









Los bailarines podrán dormir tranquilos en seguida. ▷

Para luchar contra este monstruito hace falta algo de dominio. Después de dirigirte a una Oficina de Información sitiada por el susodicho dragón, Goemon es trasladado sin más dilación hasta el cuerpo de Koryuta, y se ve obligado a luchar contra este mini enemigo. La cosa se complica, porque el dragón no para de moverse de un lado a otro, y es más difícil anticiparse a los ataques de tu rival. Sin embargo, cuando estés frente al mini enemigo, utiliza tu pipa de cadena para cazarlo a distancia (mientras esquivas esas bolas metálicas tan incordiantes que te dispara). Si sales victorioso recibirás la flauta de Yae como premio. Muy útil.

Pescadora



▷ Goemon procura que no se le escape ni uno.

▷ ¡Hurra! Ya tengo uno azul. La mujer pescadora estará muy contenta.

Esta damisela encantadora te propone un desafío extraño a cambio de información vital para derrotar al vigilante de las puertas de la ciudad. Después de recoger tres peces azules, cinco amarillos y ocho rosas (que en realidad son rojos) en el río que rodea a su paraíso del sedal, la chica te dará un bloque de madera que (como verás en seguida), es muy útil para ayudarte en tu avance. Más adelante deberás volver con ella: la pescadora aparecerá en una versión reducida de sí misma y te conducirá al palacio del segundo enemigo.

Guardián de las puertas



◁ Por muy borde que te pongas, no podrás con Goemon.

Pon en evidencia al vigilante para que te deje pasar. ▽

Y aquí tenemos al Guardián de las Puertas. Es un tipo enorme que no te dejará entrar si no le permites que te desafíe en una buena bronca. Ahora es cuando apreciarás la utilidad del bloque de madera que te dio la pescadora. Lo único que debes hacer es lanzar el bloque al guardián en el momento que toque el suelo. Hazlo tres veces y se desplomará avergonzado, y te suplicará que no se lo cuentes a nadie. Pero ten cuidado, porque tiende a bloquearte si tu tardas demasiado. No nos acordábamos de decirte que dispones de un tiempo límite para completar el desafío.

¿Juego de rol? ¿Juego de rol de acción? ¿Plataformas en 3-D? En verdad, un poco de todo. Y algo más. Ahí radica el atractivo de *Mystical Ninja*, y es la razón por la que atrae prácticamente a todo el mundo. Puedes ser un experto en cualquiera de los géneros que acabamos de mencionar o no ser un experto en nada.

Lo más interesante de esta versión es que está en inglés y, por lo tanto, no es probable que presente tantos problemas como la japonesa. La historia, con toda su grandeza, puede entenderse a la perfección, y tus conversaciones con toda la variedad de participantes están relacionadas entre sí. Menos mal que esto no hace que Mystical Ninja sea más fácil. Sobre todo gracias a que, durante las largas charlas que debes mantener, las pistas que te ofrecen no te dicen, con pelos y señales, adónde debes ir, sino que más bien te orientan acerca de lo que debes hacer a continuación.

Cuando disponíamos del título original, llegamos a superar más o menos la mitad del juego; ahora, con la versión traducida, hemos conseguido pasar ese punto tras grandes esfuerzos, pero —todo hay que decirlo— no lo hemos acabado del todo. Ya casi lo tenemos, pero nos falta el casi. Y es que, para qué negarlo, este juego es ENORME. O al menos incluye tanto trabajo de exploración y tantos subjuegos fantásticos que, en muchas ocasiones, en lugar de avanzar tienes que desviarte de la ruta principal.

Es un juego inteligente, no sólo por el hecho de tener que hacer muchas cosas, sino porque nunca puedes estar seguro de lo que va a pasar después. Puedes encontrarte con un pequeño enemigo, con el temible jefe de final de nivel o con un adictivo subjuego en el que aparece un hombretón amarillo y una lluvia de píldoras con propiedades reductoras. Sí, *Mystical Ninja* es un ejemplo perfecto de cómo debe ser un juego: una trama atractiva con un toque de rareza cuya jugabilidad, aspecto y movimientos son rutilantes. Es como un *Mario 64* pero con el pelo azul. De hecho, todos los esfuerzos realizados para igualar los logros del primer juego de Nintendo para N64 han dado sus frutos. «Pero si es un juego de rol de acción», dirás tú. Sí y no. Es como *Mario 64* pero con algunas partes en las que debes entablar conversaciones. Por esta razón, *Mystical Ninja* goza de un atractivo universal, es capaz de interesar a cualquier jugador. Un consejo: que no se te pase por la cabeza que este juego no te va a llamar la atención. Es algo impensable.

La esencia del juego es bastante clásica, y sigue con bastante fidelidad los cánones del clásico Goemon en 2-D. Esto se aprecia sobre todo en los enigmas y tareas a realizar (que no son muy difíciles) aunque, debido a las limitaciones de los 16 bits, la libertad de movimiento de que goza la última entrega nunca hubiera sido viable en los juegos originales. Además, tenemos a los enemigos, que aparte de suponer un avance abismal desde los tiempos de la SNES y la NES, son una demostración



indiscutible de lo que es capaz de conseguir la N64 (las dos batallas contra los robots ejemplifican esto a la perfección)..

En lo relativo a los gráficos, el adjetivo es espectaculares. Los entornos tridimensionales van de lo correcto a lo maravilloso y, aparte de algunos árboles en 2-D que se encuentran esparcidos por los impresionantes paisajes, las andanzas de Goemon demuestran que a veces resulta imposible evitar pararse a contemplar el entorno, como si esta actividad formara también parte del juego. Y, después de ver algunas pinturas que aparecen en la enciclopedia que tenemos en la oficina, todo apunta a que la recreación del Japón del siglo XVI es bastante fiel. Konami ha apostado por una traducción directa del japonés sin tener que pasar por manos americanas, por lo que *Mystical Ninja* mantiene todo el encanto nipón. No se pierde, pues, ni un ápice de toda su riqueza.

Quizás el único fallo en *Mystical Ninja* sea su cámara. Al contrario de lo que sucede en *Mario 64*, aquí no contamos con ningún Lakitu que colabore en nuestros saltos por las plataformas. En su lugar, este título cuenta con una perspectiva automática que se sitúa a tus espaldas cada vez que permaneces quieto durante un rato. Puedes aproximar o alejar el enfoque y, de vez en cuando, contemplar el escenario. No obstante, ninguna de estas opciones te ofrece el antídoto ideal contra esa cámara que se pega a tu trayectoria (el típico problema de que la cámara no puede moverse porque hay un muro, o algo por el estilo).

Y, de verdad, en pocas ocasiones los saltos son de fácil ejecución (saltar hacia los lados, hacia arriba o hacia abajo es lo de menos; lo bueno llega cuando te enfrentas a las plataformas móviles que, o bien se mueven muy rápido o sólo aparecen cada diez segundos), por lo que quedar abandonado a tu suerte ante un desfiladero peliagudo, con una perspectiva de cámara que no es la adecuada, no es para dar saltos de alegría (nunca mejor dicho). En momentos así aprecias de verdad lo bueno que es *Mario 64* a la hora de resolver problemas de este tipo. Menos mal que semejante lastre queda minimizado por la forma en que *Mystical Ninja* piensa y se mueve; al final, el fallo de la cámara no llega a afectar tanto como cabría suponer a la jugabilidad general.

No obstante, y por encima de todo, *Mystical Ninja* es el juego que todos aquellos que tienen una N64 estaban esperando para llenar el vacío de tiempo entre *Mario 64* y su continuación, un ejemplo perfecto que demuestra lo bueno que una compañía independiente puede extraer de esta impresionante máquina si se lo propone. Es una gran noticia que Konami recupere la forma después los mediocres *Nagano* y *NBA Pro*. Tres hurras por ellos y por el nuevo héroe de cabellera azulada de la N64.





¡Corre, Goemon! Y ten cuidado con ese artilugio rodante.

Si crees que esas cosas puntiagudas son peligrosas has dado en el clavo. No me vayas de faquir.

Goemon se acerca a un viejecito. Esperemos que sea amable.



9 GRÁFICOS

Fantásticos, aunque la cámara no siempre ofrece el enfoque más adecuado.



7 SONIDO

No es nada del otro mundo, pero las simpáticas melodías harán felices a los nostálgicos de las primeras versiones para SNES.

8 TECNOLOGÍA

Un uso brillante de las posibilidades de la N64 hacen de Mystical Ninja un juego irresistible.

9 DURABILIDAD

No es muy difícil, pero sí muy, muy grande, por lo que tienes horas de diversión asegurada.

VEREDICTO

Una aventura muy entretenida que casi logra llegar al nivel conseguido por Mario.




95%

Embutido en su cazadora de cuero, entumecidos los dedos tras interminables jornadas de lucha contra un mando, el intrépido reportero de Magazine 64 se aventura en un peligroso viaje por la misteriosa tierra de los juegos perdidos...

EN BUSCA DEL CARTUCHO PERDIDO

En los albores de la civilización N64, se propagaba de boca en boca la leyenda sobre una legión de juegos; cartuchos de tamaña belleza e incalculable valor de cuya existencia nadie tenía pruebas incontestables. Los títulos provenían de antiguos murmullos chinos, nombres mágicos que se susurraban al oído de los niños para tranquilizar sus sueños; nombres que, con el paso de los tiempos, fueron sufriendo inevitables variaciones.

Son los tesoros del mundo, muchos de ellos olvidados con el transcurso del tiempo. Antiguos manuscritos que datan de 1997 d.c. elogian sus propiedades y aún hoy, muchos años después, continúan envueltos en un halo de leyenda.

Con ferviente tesón, un grupo de intrépidos exploradores (y, dicho sea de paso, la mar de monos con sus sombreros y sus látigos), voló a los confines de la Tierra para dar con estos artefactos perdidos. Tuvimos que enfrentarnos a desalmados nazis con símbolos extraños grabados en las palmas de las manos (sí, hasta Hitler reconoció el poder sobrenatural del cartucho perfecto para N64); nos sumergimos con prehistóricos submarinos sin saber a ciencia cierta si podríamos respirar bajo el agua; tuvimos que disparar a tipejos diestros en el manejo de la espada; incluso en una ocasión, cuando un grupo de nazis descubrió un juego completo y consiguió cargarlo, nos vimos en la obligación de mantener los ojos cerrados, pese a nuestra curiosidad, mientras los rostros de los malvados se fundían a causa del fuego sagrado. Todo apunta a que se trataba de *Jeopardy*, de Gametek.

¿El propósito? No podemos evitar pensar en algunos títulos de los que no se dejó de hablar el año pasado pero que ahora parecen haber desaparecido del mapa. Por lo que sabemos, los videojuegos rara vez aparecen en la primera fecha que anuncian sus editores. Suelen sufrir retrasos o problemas de licencias. La burocracia siempre presente...

Así que, armados de valor y sin cuidado de nuestra propia integridad física, hemos decidido descubrir de una vez por todas lo que ha pasado con todos esos títulos enterrados. ¿Se han dejado de lado, reprogramado, rediseñado o, simplemente, descartado? Aquí te traemos las fechas de lanzamiento definitivas de estos juegos. Por ahora...

GO! GO!

INVESTIGAMOS... EN BUSCA DEL CARTUCHO PERDIDO



APLAZADO

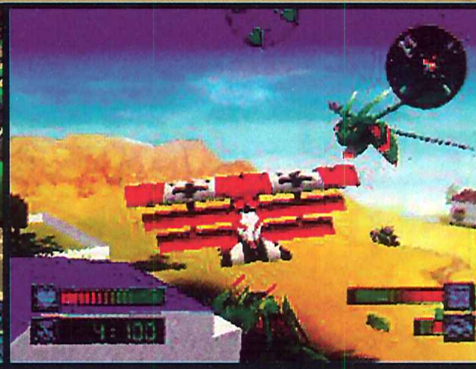
Body Harvest

DMA/Nintendo • Fecha inicial: Mayo 1997 • Fecha actual: verano 1998

En un principio, el equipo de DMA esperaba que su *shoot 'em up* con multitud de vehículos viera la luz hace casi un año. Está claro que se pasaron de optimistas, y aunque ahora está casi acabado, todavía no hay una fecha de salida definitiva. Brian Baglow, de DMA, dice que «*Body Harvest* fue el primer juego para N64 que empezamos. Era nuestra primera experiencia».

Ciñéndonos a los hechos, *Body Harvest* debía ser uno de los primeros juegos para N64; es más, debía ser uno de los títulos que acompañarían el lanzamiento de la nueva consola. Por eso, esta compañía de desarrollo con sede en Inglaterra esperaba contar con emuladores (dispositivos diseñados para ejecutar software escrito para correr con la consola) durante la etapa inicial, pero Nintendo no se los proporcionaba. «Todo hubiera sido más sencillo si hubiéramos tenido los emuladores desde el primer día. Cuando los conseguimos nos dimos cuenta de que el emulador no era tan bueno como la consola auténtica, por lo que no pudimos mejorar las especificaciones. Queríamos incluir más monstruos y más polígonos. Si empezáramos a trabajar hoy en *Body Harvest* no nos encontraríamos con tantos impedimentos.»

Ahora bien, no se trató tan sólo de aplazamientos en el inicio del proyecto. Cuando desarrollas para Nintendo, tienes que ceñirte a sus exigentes criterios. «Debes enseñarles el juego a medida que lo desarrollas. Si no les gusta, te lo dicen sin reparos. Por ejemplo, *Body Harvest* ha cambiado varias veces por deseo expreso de Nintendo. Esto puede empujarte a revisar los plazos de entrega, pues te obliga a realizar cambios que no estaban planeados. Es algo para lo que tienes que estar preparado.» De todos modos, los últimos rumores cuentan que *Body Harvest* ya está casi acabado, y que su lanzamiento en Japón no se hará esperar.



△ *Superar los exigentes controles de calidad de Nintendo no es tarea fácil, pero todo apunta a que Body Harvest no tardará en aparecer.*

APLAZADO

Blade and Barrel

Boss/Kemco • Fecha inicial: Verano 1997 • Fecha actual: Agosto 1998

Blade and Barrel, llamado ahora *Knife Edge*, es un caso insólito. En un principio, su desarrollo corría a cargo de la empresa británica Software Creations, pero ahora parece ser que el proyecto está en manos de Boss Game Studios, los creadores de *Top Gear Rally*. De hecho, si miramos en los libros de historia, todo apuntaba a que el desarrollo del juego iba a ser una aventura conjunta de las dos compañías. Al menos ambos nombres estaban ligados al proyecto. Un jaleo. Sea como sea, el *Blade and Barrel* original, un simulador de helicópteros ideado para competir con el convincente *Wild Choppers* de Seta, ha cambiado por completo desde que la californiana Boss se ha hecho responsable del proyecto; aunque se mantiene igual en los modos para dos, tres y cuatro jugadores, las misiones para un jugador van a ser muy diferentes. Su lanzamiento podría tener lugar en agosto, aunque ignoramos quién se encargará de su distribución en España.



CANCELADO

Doom Absolution

id/Midway • Fecha inicial: 1997 • Cancelado

Según nuestras fuentes, este título ya se encontraba en avanzado estado de gestación cuando, hace seis meses, el proyecto se canceló de golpe, debido seguramente a que su predecesor, *Doom 64*, no acabó de cuajar en la N64. No se sabía cómo iba a ser. ¿*Doom 1* y *Doom 2* todo en uno, como en PlayStation? ¿*Final Doom* con algunos añadidos? ¿Un título enteramente nuevo? Lo que está claro es que, después de lo que han demostrado juegos como *Turok* y *GoldenEye* con su espectacularidad poligonal, los escenarios planos y las presentaciones truculentas ya no tienen nada que hacer. Y nos parece muy bien.



Freak Boy

CANCELADO

Virgin • Fecha inicial: 1996 • Cancelado

La gente de Virgin nunca estuvo muy segura de este título (ni siquiera presentaron a los integrantes del equipo de desarrollo). *Freak Boy* era una aventura en 3-D en la que un tipo algo excéntrico se desplazaba por un atractivo mundo helado; su misión era evitar que el mal se extendiera como la peste. Tuvimos que incordiar durante cinco días enteros a Virgin para que soltaran prenda. Al final confesaron que «no estaban convencidos» de la situación del juego. Algo extraño, si tenemos en cuenta que se trataba de uno de los primeros juegos para N64 que iba a lanzar una empresa independiente. Al final, todo ha acabado como el rosario de la aurora.



△ *Freak Boy. Sobre hielo. Sospechamos que no nos perdemos demasiado...*

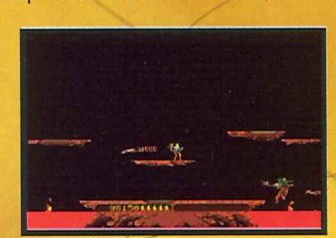
... y por la expresión de su cara, mucho nos tememos que él piensa lo mismo. ▽

Joust X

CANCELADO

Midway • Fecha inicial: 1996 • Cancelado

Un misterio más grande que el del Triángulo de las Bermudas rodea a este juego. Todo apuntaba a que *Joust X* se convertiría en otra actualización de un arcade de Midway (como *Robotron*), pero, en un momento dado, desapareció. Responsables de GT Interactive no hacían más que decir que ellos nunca habían oído hablar del juego, y al final los chicos de Midway confirmaron que el proyecto quedaba aparcado. Para los curiosos, diremos que *Joust* (1982) era un juego que se desarrollaba en un escenario de múltiples plataformas en el que un avestruz debía expulsar a los demás avestruces y recoger sus huevos. Se suponía que la nueva versión sería una remodelación, supuestamente en 3-D, pero nunca pasó de ser un proyecto. Una lástima, porque *Robotron 64* estaba muy bien.



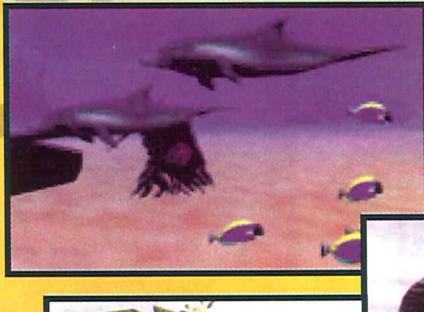
Creator

DESAPARECIDO

Software Creations/Nintendo • Fecha inicial: desconocida • Fecha actual: ¿verano 1998?

Creator, concebido en un principio como un paquete multimedia con el que podías crear tus propios modelos poligonales, paisajes y bandas sonoras, desapareció hace más o menos un año, tras el lanzamiento de tres fotogramas solitarios: una jirafa comiendo hojas de un árbol, un delfín nadando en el océano, y un tiranosaurio deambulando por un paisaje prehistórico. Desde entonces, la empresa de desarrollo Software Creations se niega a aportar más detalles acerca de su situación, pero se rumorea que *Creator* se ha fusionado con *Picture Maker*. El hecho de que la imagen del dinosaurio sea la misma en ambos títulos parece confirmar el rumor.

Los de Software Creations siempre han sido parcos en declaraciones, y no se pronuncian sobre cuándo podremos ver algo ni cómo será. Las únicas palabras que manaron de su pétrea boca fueron: «Todas las plataformas tienen sus problemas. La N64 es complicada, porque tiene mucho potencial y por tanto muchas posibilidades». Sin embargo, remontándonos un pelín en el tiempo, Paul Hibbard, director financiero, declaró hace cinco meses que «*Creator* prosigue su proceso de desarrollo, y tiene una pinta impresionante». Eso es lo que hay. Piensa lo que quieras.





△ *¿De verdad hay alguien por ahí...*

◁ *... que esté interesado en dibujar la vida salvaje con la N64?*

GO! GO!





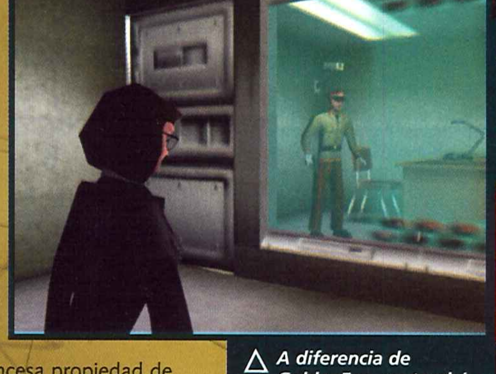
EN BUSCA DEL CARTUCHO PERDIDO

APLAZADO

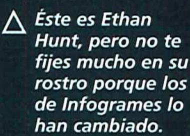
Mission: Impossible

Ocean/Infogrames • Fecha Inicial: Septiembre 1997 • fecha actual: Otoño 1988

Los más escépticos pensarán que lo ideal es que una licencia aparezca al mismo tiempo que la película en la que se basa; pero hay que reconocer que el lanzamiento de *GoldenEye 007* más de un año después del estreno de su pariente cinematográfico no ha sido un mal negocio. Sin embargo, para los de Ocean, responsables de *Mission: Impossible*, las comparaciones son odiosas. Nathan Wilson, de Ocean, nos explica las claves del retraso: «*Mission: Impossible* iba a ser nuestro buque insignia en Estados Unidos. Pero entonces apareció *GoldenEye*, que incluía muchas de las ideas que nosotros teníamos. No queríamos que se nos acusara de copiones, así que tuvimos que volver al trabajo y rediseñarlo».



△ A diferencia de GoldenEye, no tendrás que dispararle.



△ Éste es Ethan Hunt, pero no te fijes mucho en su rostro porque los de Infogrames lo han cambiado.



La habitación del embajador. En la Embajada. ▷

La reforma se confió a Infogrames, la filial francesa propiedad de Ocean (artífice de *V-Rally*), que recogió el testigo del equipo de desarrollo original de San Diego, donde las relaciones entre los diseñadores eran, según los rumores, algo conflictivas. Este traslado también coincidió con algunos problemas de licencias. «Viacom, propietaria de la licencia de *Mission: Impossible*, decidió que había demasiados muertos en el juego. Querían algo de acción inteligente, con un argumento más parecido al de la historia original», explica Nathan.

También hubo algunos problemillas con el actor Tom Cruise, que no autorizó a que se utilizara su imperturbable jeta en todo el juego. Por lo tanto, sigues siendo Ethan Hunt (el personaje de Tom Cruise en la película), pero, por suerte, ya no compartes los mismos rasgos de la veleidosa estrella de Hollywood. «Por los informes que llegan desde todos los rincones del planeta, parece ser que *Mission: Impossible* es el juego para N64 más esperado; más incluso que *Zelda*», asegura Nathan. Todo apunta a que el juego estará listo para su comercialización el próximo otoño. Pero de ahí a que sea más esperado que *Zelda*...

Tomb Raider 64

Core/Eidos • Fecha Inicial: Desconocida • Cancelado

La razón por la que *Tomb Raider 64* no aparecerá es muy clara. Sony, a golpe de talón, se ha apropiado de los derechos exclusivos sobre cualquier producto relacionado con *Tomb Raider* que aparezca desde ahora hasta 1999. A partir de esa fecha, Nintendo podría hacerse con un pedazo del pastel, algo improbable teniendo en cuenta que Lara Croft y todo su entorno encajan a la perfección en el esquema de Sony. Además, tanto Sony como Core se están haciendo de oro con la muchacha de las curvas de ídem.

Sin embargo, después de mucho investigar descubrimos que Core recibió un kit de desarrollo de N64 unos tres meses antes de la firma del contrato y que, en algún momento, estuvieron trabajando en una versión para N64. A pesar de todo, la aparición de *Tomb Raider 64* está totalmente descartada. No obstante, ¿qué hay de ese kit de desarrollo para N64?. Cuando preguntamos a los responsables de Core, admitieron que «estamos PENSANDO hacer un juego de lucha». Interesante...



CANCELADO

APLAZADO

Quest for Camelot

Titus • Fecha Inicial: Según ellos Diciembre 1998 • fecha actual: Confirmado diciembre 1998



Hemos descubierto que *Quest for Camelot* es un largometraje de dibujos animados con las voces de Pierce Brosnan y Gabriel Byrne que se estrenará este verano probablemente. Sin embargo, esta licencia de Titus no llegará hasta finales de año. Preguntamos a Nicolas Beraudo, jefe adjunto de ventas de la compañía, por las causas del retraso. «La fecha de lanzamiento de este juego siempre ha sido diciembre de 1998. Sin embargo, el mismo título estará disponible para Game Boy justo el mismo día que se estrenará la película.» Si él lo dice...

Kirby's Air Ride/Buggy Boogie

Nintendo • Fecha Inicial: Desconocida • fecha actual: Desconocida

DESAPARECIDO

Aunque el preestreno de ambos juegos tuvo lugar en la muestra Space World '95 (en la que se llevó a cabo la demostración del denominado grupo de juegos Dream Team), ni *Kirby's Air Ride* ni *Buggy Boogie* han dado señales de vida todavía. De hecho, Nintendo España no los ha incluido de momento en su plan de lanzamientos para este año.

Sucede a veces que los juegos siguen un ritmo de desarrollo por debajo de lo habitual o que los departamentos de Relaciones Públicas de las empresas no se atreven a admitir que los proyectos se han cancelado y esperan que, con el tiempo, la gente se olvide de ellos. Según nos explican en Nintendo, *Kirby's Air Ride* y *Buggy Boogie* se hallan en una fase de desarrollo poco avanzada. «No tenemos fecha de lanzamiento clara. Ambos juegos han sufrido retoques importantes, y los equipos de diseñadores han tenido que compaginar su trabajo con otros proyectos. Además, no paran de surgir nuevas ideas que deben madurarse.»Como mínimo, Miyamoto confirmó la vigencia del proyecto *Kirby's Air Ride* hace unos meses. En el Space World aseguró que «el equipo de *Kirby* sigue trabajando duro y hace todo lo posible para que el título no tarde en aparecer para N64». *Buggy Boogie* no ha tenido tanta suerte y su desarrollo en los Angel Studios de Estados Unidos está estancado desde hace dos años.

Lo más probable es que ambos proyectos estén descartados. A lo sumo, *Kirby* podría aparecer al final pero como un juego diferente. Mucho nos tememos que *Buggy Boogie* no pasará de ser un proyecto fantasma.



△ *Hace tiempo que se viene hablando de Kirby's Air Ride.*

No es probable que veamos nunca esta enorme bola rosa en la N64. ▷



△ *¡IMÁGENES NUEVAS! ¿O son las mismas que vienen pululando desde la E3 del 97?*

Sea como sea, tienen una pinta extraña. Y un pelín hueca. ▷

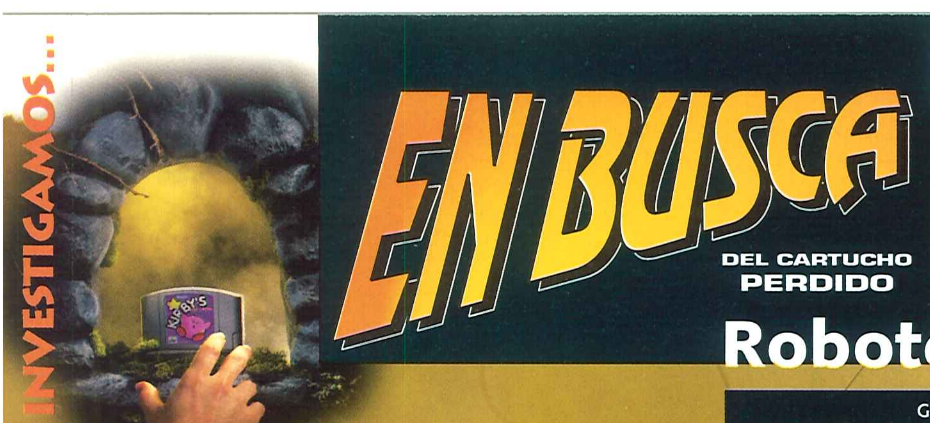
CANCELADO

Ultra Descent

Interplay • Fecha Inicial: Sin determinar • Cancelado

Una de las opciones más fáciles para consolidar una consola consiste en tomar un título clásico y remozar un poquito sus gráficos para lanzarlo como un súper ventas. Menos mal que Interplay, o mejor dicho Parallax, encargados del *Descent* original para PC han desestimado la idea y han decidido trabajar en una secuela para PC. Jim Boone, de Parallax, afirma que «el juego ni siquiera llegó a la fase de diseño. De aparecer, qué duda cabe de que se habría basado en el *Descent* original». Jim lo tiene claro al explicar las razones de su desestimación para N64: «Había una carencia de sistemas de desarrollo para N64 evidente en esa época, por lo que decidimos dedicarnos en exclusiva a la creación de *Descent 3* para PC». Mala suerte.





APLAZADO

Robotech: Crystal Dreams

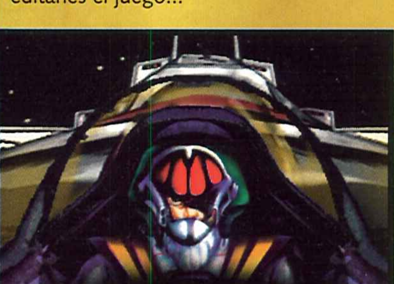
Gametek • Fecha Inicial: 1996 • fecha actual: Verano 1998

Tras el colapso de Gametek (ahora Take 2) en Estados Unidos, su licencia de *Robotech* se encuentra desamparada y vaga en busca de editor mientras se perfilan los últimos detalles de su desarrollo. Así, Gametek se encuentra en la envidiable posición de «lanzar el juego cuando esté terminado». ¿Alguien sabe lo que quieren decir con esto? Para saber las razones de su retraso, tenemos que escuchar las interesantes declaraciones de Lizard Harac, de Take 2: «Hay que desmentir los rumores. El juego nunca se ha quedado en el aire, ni tampoco se ha traspasado su desarrollo a otra compañía. Lo que pasa es que pretendemos que *Robotech: Crystal Dreams* sea perfecto. Creo que estaréis encantados cuando veáis los resultados de este esfuerzo adicional». Nos parece muy bien, pero en la E3 del año pasado, el juego no parecía demasiado perfecto (volar por el espacio era igual de estimulante que agarrar un plato de tu vajilla y pretender que estás al volante de un bólido en el rally de Montecarlo), y teniendo en cuenta la reputación de Gametek (¿alguien ha probado *Wheel of Fortune?*), la verdad es que no es como para dar saltos de alegría ante este lanzamiento. Y, claro está, toda esta cháchara en torno a su lanzamiento tendrá sentido cuando encuentren a alguien que esté interesado en editarles el juego...



△ *Cuando vimos Robotech en la E3 no nos impresionó en absoluto. El adjetivo más amable que se nos ocurre para describirlo es «soso». Y llevan años haciéndolo.* ▷





Silicon Valley

APLAZADO

DMA/BMG • Gametek • Fecha Inicial: Marzo 1998 • Fecha Actual: Septiembre 1998

En un principio estaba destinado a ser la continuación de *Body Harvest,* pero al final todo apunta a que *Silicon Valley* aparecerá al mismo tiempo. Brian Baglow, de DMA, explica que «paso a visitar al equipo cada dos días para ver cómo va todo, y cada vez veo algo nuevo. Sólo se me ocurre decirles: ¡acabadlo de una vez!». Lo bueno del retraso de *Body Harvest* es que muchos de los avances que han logrado los de DMA aparecerán directamente en *Silicon Valley.* «Durante el desarrollo de *Body Harvest* hemos aprendido cosas, pero si pretendemos incorporarlas en este título, tardaríamos un año más en tenerlo listo. Por eso preferimos incluirlas en *Silicon Valley,* y así todo el mundo quedará sorprendido.» Lo que sí es sorprendente es que *Silicon Valley* ya esté casi a punto; en su última aparición en la E3 del año pasado tenía un aspecto estupendo.



Vuela por los aires con aviones armados hasta las hélices. Genial. ▷





◁ *Silicon Valley está plagado de buenas ideas.*

▷ *Esperemos que no se haga esperar demasiado.*



Shadowman

APLAZADO

NSC/Acclaim • Fecha Inicial: Presumiblemente 1998 • fecha actual: Noviembre 1998

Lo curioso de *Shadowman,* de Acclaim, es que, pese a cumplir los plazos de desarrollo y no haber sido nunca cancelado, su confirmación definitiva tardó meses y meses en producirse. El problema no ha sido otro que su contenido, que mezcla asesinatos, magia negra, asesinatos, psicópatas y más asesinatos. La verdad es que no son temas que entusiasmen en las oficinas centrales de Nintendo, y eso es algo de lo que son perfectamente conscientes en Acclaim.

Sin embargo, el juego tiene buena pinta, con una perspectiva en 3-D al estilo de *Tomb Raider* y unos entornos interactivos en su totalidad. Todo apunta a que Acclaim, si todo va bien, tendrá el juego listo para Navidad. Por lo que se refiere al argumento, seguro que la censura hará estragos en las escenas violentas y, sobre todo, en los desnudos anunciados. ¡Qué le vamos a hacer!

△ *Un sembrador de muerte armado hasta los dientes. Ése es Shadowman. Pero cuidado, Timber el Tigre puede aparecer en cualquier momento. Uy, no, que ése es de otro juego.*

△ *Una habitación. Necesita una limpieza a fondo. No nos meteríamos debajo de esa cama por nada del mundo.*

CANCELADO

Y por último... Wet Corpse

Vic Tokai • Fecha inicial: Desconocida • Cancelado

Wet Corpse es un juego del que nunca hemos podido averiguar nada. Por fin, decidimos contactar con la oficina americana de Vic Tokai. Stacey Leigh confesó que «el proyecto de *Wet Corpse* se canceló hace seis meses». ¿La razón? «Bueno, son cosas que pasan.» Claros y contundentes.

Hace mucho, mucho tiempo...

Acabamos de ver las patéticas razones y todas las excusas posibles que los departamentos de Relaciones Públicas se inventan para explicar los retrasos o las cancelaciones de algunos juegos. ¿Por qué se produce un constante retraso en ciertos proyectos y, sobre todo, por qué hay tan pocos cartuchos para N64?

Brian Baglow, de DMA, cree conocer la respuesta. Según él, la razón no estriba tanto en la dificultad para desarrollar para N64 como en el hecho de que ésta siga siendo una máquina muy nueva. No hay nadie que sepa de verdad lo que se puede llegar a hacer y cómo hay que hacerlo. «A pesar de conocer las especificaciones y disponer de las tarjetas de emulación de las máquinas de Silicon Graphics, resulta difícil saber de lo que es capaz una consola. Tienes que probar montones de maneras distintas de hacer las cosas. Esto lleva su tiempo. No puedes imbuirte en el desarrollo de un juego así como así, porque si no funciona de la forma que esperabas, tienes que probar de otra manera más eficiente. Hace falta tiempo para llegar a conocer los intríngulis de una consola nueva.»
Con la PlayStation tendría que haber sucedido lo mismo, pero resulta que en Nintendo no fueron tan rápidos a la hora de lanzar hardware y especificaciones, ni siquiera para sus colaboradores más cercanos. Mientras que los programadores más habituados a la N64 tienen que sudar tinta para enfrentarse a las técnicas más básicas, cualquier chaval puede visitar la Red y hacerse con el último código para PlayStation. «Debido a que el número de desarrolladores para N64 era tan reducido al principio, cada uno tenía que buscarse la vida. Por eso aparecieron tantas conversiones, ya que desde un principio contaban con el código C y los gráficos necesarios para realizar un juego de la forma más rápida posible.»

> *«Nuestros creadores lo tienen claro: no quieren volver a desarrollar para ninguna otra consola.»*

Nintendo, como es de imaginar, se mostraba inflexible y pretendía que la N64 dispusiera del mayor número posible de títulos únicos y originales, más que de arcades o conversiones de PC. No obstante, al principio muchos juegos no eran más que eso, conversiones, porque era el único modo de que el diseñador conociera las reglas y limitaciones de su juego. Los títulos de DMA pretenden ser únicos, y éste es otro factor clave a la hora de explicar los retrasos. «Al principio, las conversiones son complicadas, pero es que la creación de un juego nuevo para una consola nueva lleva mucho tiempo. El desarrollo de *Body Harvest, Silicon Valley, Mario 64* y *Blast Corps* sólo pudo ponerse en marcha cuando descubrimos las posibilidades reales del hardware.»
Ahora bien, si se anuncia un plazo determinado para el diseño y el posterior lanzamiento de un juego, ¿por qué no se puede cumplir? «Un juego tiene que madurar, crece a medida que lo codificas. No importa lo buenos que sean tus primeros diseños, no puedes limitarte a conseguir una especificación y después parar. Puedes empezar con el mejor diseño del mundo, pero al final seguro que ha cambiado. Hay mil razones que provocan el retraso de un juego. Todos los que están implicados en el desarrollo tienen sus ideas, y al final puedes acabar discutiendo durante semanas algunos detalles que, en realidad, carecen de importancia.»

Por lo que parece, en el futuro más próximo no se acabará con el problema de los aplazamientos. Menos mal que estos problemas no desaniman a los creadores hasta el punto de abandonar el entorno de N64. «El chip de N64 es muy distinto a todo lo que habíamos visto hasta ahora», remarca Brian. «Es una máquina estupenda, deliciosa para el desarrollo, sobre todo ahora que ya sabemos a lo que nos atenemos. Nuestros creadores lo tienen claro: no quieren volver a desarrollar para ninguna otra consola.»



CUENTA,

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

ZELDAMANÍA

Hola, me llamo Juan. Quiero comprarme un juego y no lo tengo muy claro:

1 Si os dieran a elegir entre Banjo-Kazooie y Yoshi's Story, ¿con cuál os quedaríais? ¿Cuál es más largo? ¿Cuál tiene la mejor jugabilidad?

2 ¿Seguro que tendremos que esperar hasta noviembre para poder jugar con Zelda?

Joan Gómez, Barcelona

1 No hemos jugado con *Banjo-Kazooie* desde el Space World y no sabemos si es o no más largo que el inmenso *Yoshi's Story*. Lo que te aseguramos es que *Banjo* es tremendamente divertido, original y, ante todo, tridimensional. Ambos rebosan jugabilidad, así que tan sólo tienes que responder a la pregunta: ¿2-D ó 3-D?

2 Es posible que salga en octubre. ¿Aliviado?

MISTERIOSO 64DD

1 ¿Programará Rare algún otro juego de James Bond?

2 ¿Por qué Konami sólo incluye selecciones en ISS 64, y no clubes y selecciones como FIFA: RM 98?

3 ¿Tendrán los discos de 64DD tanta memoria como un CD? ¿Podrán verse secuencias generadas por ordenador como las de los juegos de PlayStation?

4 ¿Van hacer juegos de lucha TAKARA y NAMCO para N64?

J.C. Folguera, Barcelona

1 Como explicamos en la entrevista a Rare del mes pasado, sólo sabemos seguro que *El Mañana Nunca Muere* no se programará para N64. De todas maneras, nos han soplado que se está trabajando en un juego de 64 bits basado en alguna de las primeras películas de 007.

2 Konami te diría que prefirió invertir más en perfeccionar la jugabilidad que en pagar derechos de imagen a los clubes. Lo cierto es que Electronic Arts se hizo con esos derechos a golpe de talonario.

3 No, ni falta que les hace. Los discos de 64DD tendrán 8 veces más memoria que un cartucho de *Super Mario 64*, es decir, 64 MB. Un juego de PlayStation ocupa alrededor de 650 MB; o sea, diez veces más que un disco de 64DD. Esta diferencia se explica por la escalofriante potencia del procesador de la N64, que sabe aprovechar el espacio infinitamente mejor que el de PlayStation. Y... ¡sí!, habrán secuencias animadas.

4 Takara, no (al menos por ahora). Y Namco, oficialmente tampoco, pero... échale un vistazo a nuestro reportaje *A la sombra del Fuji-Yama*. En Japón se rumorean cosas interesantes...

GUSTO POR LAS BALAS

Hola. Soy un futuro usuario de N64 y fiel lector de vuestra revista. Ya que voy a comprarme la mejor consola del mundo, me gustaría tener información acerca de todos los títulos disponibles para N64, especialmente los shoot 'em up. ¿Qué hay de Doom 64 y Hexen?

Héctor Conde, Burgos

Tanto *Hexen* como *Doom 64* ya llevaban algún tiempo en las tiendas cuando apareció *Magazine 64*, así que los tuvimos que incluir directamente en Directorio. Si lo que te gusta son los *shoot 'em up*, con *GoldenEye 007* deberías tener suficiente hasta que salga *Forsaken 64*.

CAMINANTE NO HAY CAMINO...

Soy un usuario de N64, NES y Game Boy. Un día me compré un bonobús en el quiosco y, justo cuando ya me iba, vi el primer número de vuestra revista con Extreme G en la portada. Devolví ipso facto el bonobús para poder comprarla, así que me debéis una buena caminata...

CUENTA, CUENTA...,
Magazine 64, **M.C. Ediciones, S.A.,**
Paseo San Gervasio 16-20, entlo. 2ª
esc. A. 08022 Barcelona

1 Me han dicho que se pueden piratear cartuchos de N64 grabándolos en un CD para jugar con ellos en otra consola. ¿Es verdad eso?

2 ¿Barrerá por completo a la competencia el 64DD?

3 ¿Está trabajando Nintendo en otra máquina aparte del 64DD?

4 Si la N64 es tan potente, ¿por qué se utiliza tanta niebla en juegos como Turok o Extreme G?

5 ¿Por qué, después de más de un año desde su lanzamiento, la lista de juegos para N64 es tan corta? No me vale eso de que hacer un buen juego requiere su tiempo. Hay cartuchos que tardan una eternidad en programarse y luego son peores que un juego de Saturn.

6 ¿Será la nueva consola de Sega (Katana) superior a la N64? Si es así, ¿también será superior a la N64 con el 64DD?

Anónimo, Sevilla

Nos encanta que nuestra revista sirva para que los usuarios de Nintendo 64 hagan ejercicio. Después de pasarse 16 horas a los mandos de una consola, no hay nada como una carrera al quiosco para evitar los peligros de la vida sedentaria. En cuanto a las preguntas:

1 ¡Jua, jua, jua! No.

2 La posibilidad de introducir en un juego circuitos y entornos de tu propia creación va más allá de lo que puedan ofrecer sus competidores. 64DD está destinada a arrasar.

3 Si lo está haciendo, lo ignoramos. La gente de Nintendo suele mantener sus proyectos en secreto hasta el último momento.

4 Las compañías de desarrollo siempre necesitan un tiempo para familiarizarse con cada soporte y aprender a explotar al máximo sus posibilidades. A partir de ahora, la niebla quedará reducida a la mínima expresión en los mejores juegos (observa las imágenes de *Castlevania* en la sección *Visión de futuro* de este mes).

CUENTA...

5 Compartimos tu inquietud. Lo que ocurre es que a los programadores les ha costado mucho «domar» el complejísimo hardware de 64 bits, pero, afortunadamente, se acerca una temporada pródiga en lanzamientos importantes. En cualquier caso, no hablarías así de la 32 bits de Sega si N64 hubiese debutado con una versión del genial *Panzer Dragoon*...

6 Falta muchísimo para que Sega lance al mercado Katana, pero te podemos adelantar que sus especificaciones técnicas no estarán a la altura de las de N64 (nosotros contamos con un procesador Silicon Graphics, algo bastante difícil de superar).

NI RASTRO DE ZOMBIS

1 ¿Qué hay de cierto en los rumores sobre una versión de *Resident Evil* para N64?

2 ¿Para cuándo *ISS 64 2*?

3 ¿Tendrán segunda parte *GoldenEye* y *Super Mario 64*?

Luis Rodríguez, Cádiz

1 No tenemos noticias de que Capcom esté trabajando en *Resident Evil* para N64. Sí sabemos que tiene entre manos una versión de *Street Fighter* y un enigmático juego de puzzles.

2 Es probable que su lanzamiento coincida con el inicio del Mundial de Francia.

3 Sólo te podemos confirmar que sí habrá *Super Mario 2*, aunque es casi seguro que no saldrá este año.

CAÍDO DEL CIELO

Creo que puntuáis sumamente mal: en ningún lugar, ni siquiera en mi planeta (Namek), serían capaces de darle un 73% a Baku Bomberman y un 70% a Chamaleon Twist. Supongo que para vosotros la puntuación es algo personal, pero creo que hablo en nombre de todos si digo que un analista de juegos no debe dejarse llevar por sus preferencias a la hora de valorar un juego en una revista que, supongo, leerá mucha gente. Todos sabemos que Baku Bomberman es superior a Chamaleon Twist y que se merecía una nota más respetable, digamos un 80-89%.

Tened cuidado con las puntuaciones, pues no quiero volver a dar la tabarra con lo mismo. Recordad que mi nombre es RADYX, y prometo dar la lata eternamente...

Rudy Amorós, Alicante

Conque tu nombre artístico es Radix, ¿eh? Sí, te conocemos de otras revistas. Pues mira, es curioso que digas que ni siquiera en Namek, tu planeta, puntuarían los juegos como nosotros, porque precisamente de allí son la mayoría de nuestros analistas... Casualidades de la vida.

Tienes razón: *Baku Bomberman* es superior a *Chameleon Twist*. ¡Por eso tiene más puntuación! Sin embargo, la versión para N64 de *Bomberman* no estaba a la altura ni de la consola, ni de las anteriores versiones del juego. Estamos seguros de que *Bomberman Hero* será muchísimo mejor.

A LA CONQUISTA DEL REALISMO

¿Qué pasa con los juegos de coches? Es mi género preferido y, por ahora, todos los que he visto para N64 me han decepcionado: Cruis'n USA, Automobili Lamborghini, F1 Pole Position y Top Gear Rally. ¿Cómo es que PlayStation, con 32 bits, tiene juegos tan realistas como V-Rally o Ridge Racer? Todavía no he visto nada parecido para N64. ¿Por qué? ¿No se supone que con el doble de potencia tendríamos que tener mejores gráficos (o por lo menos iguales)? ¿Va a cambiar la situación en el futuro?

Jaime Medina González, Barcelona

Has tocado el talón de Aquiles, muchacho. Si hay algo de lo que no puede presumir N64, es de juegos de coches. De momento, el mejor título es *Top Gear Rally*, y ciertamente está lejos de ser como *V-Rally*, de PlayStation. Por suerte, ahora los programadores están aprendiendo a texturizar mucho mejor (sí, son las texturas las que dan realismo a *V-Rally*), algo que se constata en *Mystical Ninja*, y que pronto apreciaremos también en *Rev Limit*, *Powerslide* y, ojo al dato, *GT 64*, la futura sensación en carreras de turismos (véase *Cuenta Atrás*). En cualquier caso, cualquier cartucho de carreras de N64 le da mil vueltas a *Ridge Racer*, así que suponemos que te estabas refiriendo a *Rage Racer* (si *Ridge* te parece mejor que *TGR* estamos apañados).

GUEPARDOS Y LECTORES

1 ¿Cuánto tendremos a Goku y compañía desfilando por el maravilloso mundo de los 64 bits?

2 ¿Cuánto costará Zelda? He oído decir que, al tener tanta memoria, costará más de 10.000 pesetas. ¿Es cierto?

3 ¿Por qué el Rumble Pak necesita pilas? Es un rollo tener que cambiarlas cada poco tiempo...

4 ¿No existe algún adaptador para jugar a los juegos de SNES en N64?

5 Cuando salga a la venta el 64DD (allá por el 2015, a este paso), ¿qué pasará con los cartuchos? ¿Será necesario comprarse el 64DD para no perderse todo lo bueno?

6 ¿Para qué demonios sirve la tapa que tiene la consola por arriba?

7 ¿Por qué no se regala con la revista alguna cinta o CD con demos de juegos?

8 ¿Cuál es el animal más rápido?

Pepe Saavedra, Ferrol.

1 Ni idea. Corrieron rumores de que se estaba desarrollando un juego de *Dragon Ball* para nuestra consola, pero no se ha vuelto a saber nada.

2 Todavía es pronto para hablar de precios, pero lo más probable es que sí. Recuerda que, al principio, *Turok* costaba más de 14.000 por tener 128 Mb, cuando los demás cartuchos tenían 96. Si *Zelda* tiene 256 Mb...

3 ¿Por qué los peces no dejan de mover la boca y nunca dicen nada? Misterios de la naturaleza. En Japón, se está trabajando en periféricos que se enchufan a la red eléctrica para un mayor efecto vibratorio. Puede que pronto conozcamos el nuevo volante Mad Catz para N64. ¡Su eje central vibra!

4 No.

5 Los discos de 64DD no reemplazarán los cartuchos, sino que permitirán incluir niveles extra, personalizar los circuitos, etc. En cualquier caso, siempre habrá compañías trabajando exclusivamente en cartuchos, así que no hay razón para preocuparse.

6 En el primer número de *Magazine 64* explicamos que se trata del puerto de expansión de memoria RAM de la consola (que ya tiene 4 megabytes). Nintendo diseñó el puerto con acceso directo porque planeaba fabricar cartuchos de memoria con más capacidad. Por ahora, olvídate del tema: la N64 tiene el doble de memoria que las plataformas de 32 bits, y con el 64DD en camino no hay razón para recurrir a este puerto.

7 Si miras detenidamente tu N64, descubrirás que... ¡no funciona con CD! Comprenderás que nunca regalemos ninguno...

8 Tú, si vuelves a preguntarnos algo así.

EL NÚMERO DEL GADOLINIO

A que no sabías que el 64 es el número atómico del metal gadolinio... ¿Ah, sí? ¡Menudo listillo! Veamos otros ejemplos de la importancia de esta mágica cifra en la historia de la Humanidad.

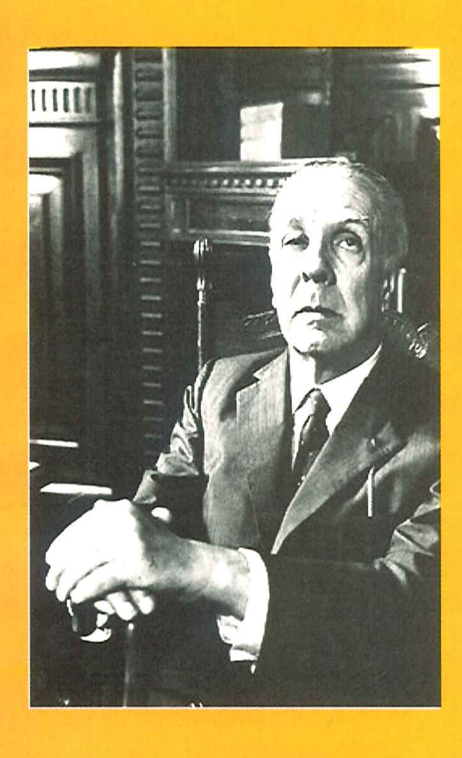
BORGES Y EL 64

A continuación, te transcribimos un fragmento de un poema de Jorge Luis Borges, el gran poeta argentino. Adivina qué numero aparece en el mismo. Muy perspicaz.

Ahí están los jardines, los templos y la justificación de los templos
la recta música y las rectas palabras
los sesenta y cuatro hexagramas
los ritos que son la única sabiduría
que otorga el Firmamento a los hombres

JORGE LUIS BORGES
El guardián de los libros

Y, ahora, te desafiamos a que descubras qué significa ese sesenta y cuatro. Envíanos el resultado de tus cábalas a la dirección de *El número del Gadolinio*. Si aciertas, participarás en el sorteo de un premio sin parangón: un ejemplar único de *Magazine 64* con el retrato del ganador en la portada, y un editorial escrito y firmado por él.

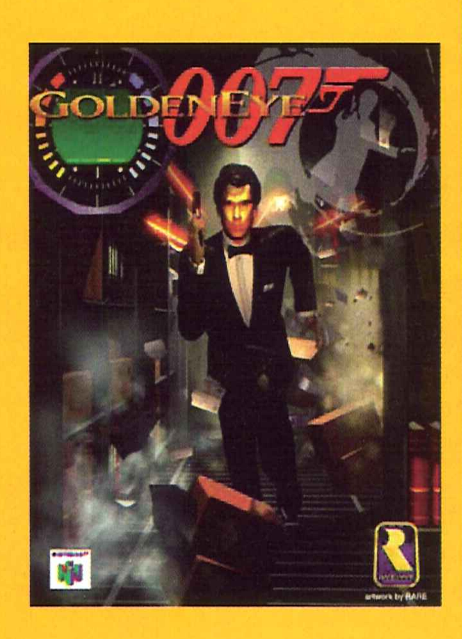


EN 1964 SE ESTRENÓ GOLDFINGER

Sí, la de James Bond. Las mentes enfermas de la Redacción están convencidas de que Nintendo 64 y James Bond comparten muchas cosas. Puede ser. Los que tenemos



los pies en el suelo —sólo un poquito—, creemos que sobre todo tienen una cosa en común: lo emocionante que es enfrentarse a cada uno de sus nuevos títulos. Nunca decepcionan, aunque a veces tengan algún punto débil. *Goldfinger* es uno de los clásicos de la serie Bond, para muchos fans «el Bond por excelencia». Y si *Goldfinger* es la quintaesencia Bond, ¿qué juego resume todas las virtudes —y ninguno de los defectos— de la Nintendo 64? *Goldeneye*, por supuesto. ¿Tendrán razón los dementes? ¿Serán entes paralelos la N64 y James Bond?



EL COMMODORE 64

¿Quién no recuerda uno de los más vetustos ingenios informáticos nunca habidos? El C-64 fue el pionero en la colonización de los hogares por las computadoras. No había moderno o enterado a principios de los ochenta que no tuviese un Commodore 64 en casa. También había Spectrums y Armstrads, pero los Commodores eran lo mejor. ¿Se nota que alguien en la Redacción tuvo uno? No creas que estamos bromeando, sigue habiendo una legión de fans del Commodore 64. Sin ir más lejos, mira la foto que ilustra este texto: un Commodore edición especial y limitada. ¿Para cuándo una Nintendo 64 dorada? ¡Queremos ampliar nuestra colección de consolas para ponerlas todas en la librería del salón!



Los hermanos Pablo y Leticia Del Val nos han dejado boquiabiertos con su sabiduría y sentido del humor. Ésta es su impagable aportación al conocimiento de la importancia histórica del 64:

«1º 8 X 8= 64 (¿a que no lo sabíais?). Una multiplicación trascendental y de gran importancia si quieres aprobar la E.G.B.

2º 64 son los capítulos de *Dragon Ball GT*. ¡A ver si nos programan un *Goku 64*!

3º Una coincidencia espasmódica: en 1964 se celebraron los Juegos Olímpicos... *surprise, surprise...* ¡de Tokio!, que es a los videojuegos lo que Alicante a los turrones.

5º Y lo último y más importante: *Magazine 64* cumplirá en abril del 2004 ¡64 números!»

Si se te ocurren más pruebas de la relevancia histórica del número 64, escribe a El número del gadolinio, Magazine 64, M.C. Ediciones, S.A., Paseo San Gervasio 16-20, entlo. 2ª esc. A. 08022 Barcelona.

¡A LA VENTA EN TU KIOSCO!

PC FORMAT



¡NUEVO PRECIO CON CD DE REGALO!

695 ptas

¡La revista de entretenimiento PC más vendida del mundo!

¿PROBLEMAS? 64 AL RESCATE

Este mes hemos desvelado los secretos más recónditos de Yoshi's Story, aunque nos tememos que todavía habrá que esperar un poco para publicar la guía completa del juego. La primera vez que lo vimos quedamos impresionados por el conjunto, aunque nos preocupó un poco que no tuviese mucha longevidad. Estos temores han demostrado ser infundados, ya que tras pasar horas y horas jugando con este título (todo en nombre de la ciencia, ya sabéis) hemos llegado a la conclusión de que Yoshi's Story es una fuente casi inagotable de sorpresas y satisfacciones.

Mientras tanto, aquí tienes algunas pistas útiles para alcanzar la perfección en el dominio de tus juegos favoritos. Este mes nos hemos concentrado en Duke Nukem, así que saca tu armamento pesado y prepárate para mutilar a esos repugnantes alienígenas.

DUKE NUKEM 64

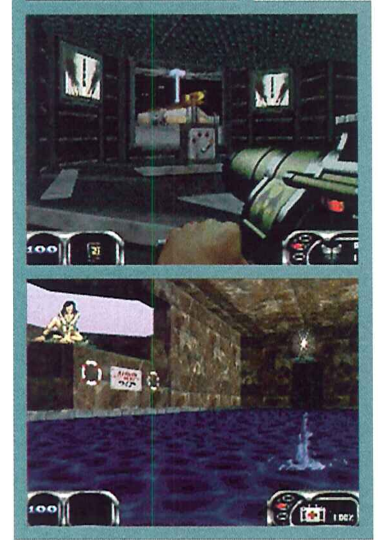
CÓMO LLEGAR AL NIVEL SECRETO DUKE-BURGER

Entrada en el nivel 2, Gun Crazy

Pasa por la puerta que se abre con la tarjeta de acceso roja, entra en la oficina a la derecha y cuélate por el conducto de ventilación que hay encima de la mesa. Sigue el conducto hasta el final, recorre el camino que encontrarás y activa el interruptor que hay en la pared para abrir las puertas.

Quédate en la caja más cercana a las puertas y, después, salta para subir a la plataforma de cemento. Sigue el camino a la vista y verás una caja pequeña en el suelo. Salta sobre ella y se abrirá la pared hacia la plataforma de cemento. Dentro de la alcoba hay un botón verde de salida. Si lo pulsas entrarás en el nivel 8, Duke-Burger.







CÓMO LLEGAR AL NIVEL SECRETO LUNATIC FRINGE

Entrada en el nivel 16, Dark Side

Una vez dentro de la nave espacial, verás una grieta en la pared izquierda. Usa el lanzagranadas sobre la grieta y abrirás un boquete en la pared. Salta dentro y encontrarás un lugar secreto con una Babe, cartuchos explosivos y una salida secreta al nivel 19, Lunatic Fringe.

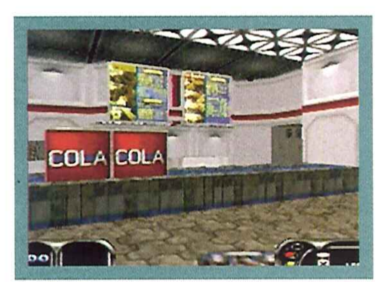
CÓMO LLEGAR AL NIVEL SECRETO AREA 51

Entrada en el nivel 24, Movie Set

Después de abrir la puerta de acceso con la tarjeta roja, gírate de espaldas a ella y avanza recto hasta salir por la puerta de la pared izquierda.

Ve a la izquierda hasta llegar a la puerta que tiene encima el cartel Stage 17c. Entra por ella (ya estará abierta), gira a la izquierda y sigue hasta la habitación. En el centro (y un poco a la derecha) hallarás una pantalla de colores rosa y azul. Allí hay la huella de una mano bañada en sangre; puedes activarla con el botón A para abrir un panel en la pared izquierda.



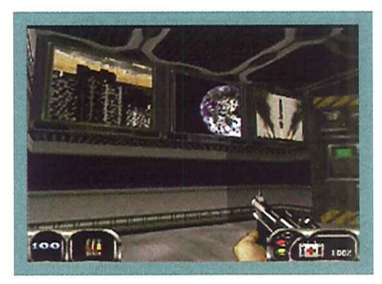




Gira a la izquierda y llegarás hasta una alcoba. Sigue el pasillo con paredes y suelo de madera hasta el final, donde hay un área negra, y gira a la izquierda hasta llegar a un área de color gris. Gira de nuevo a la izquierda y ve recto hasta llegar a una puerta grande de color verde y gris. Activa la puerta con el botón A y entra por ella. En el lado opuesto de la habitación donde te encontrarás está el botón verde de salida que te llevará a Area 51.

CÓMO LLEGAR AL NIVEL SECRETO FREEWAY

Entrada en el nivel 27, Hotel Hell



En la habitación donde está la piscina grande, tírate al agua en la parte derecha, al lado de la pared, y avanza hasta la pequeña cascada.

Salta para salir del agua y avanza recto para atravesar la cascada; te teletransportarás a un área nueva.

Avanza recto hasta llegar a la palmera y gira a la derecha: verás unos arbustos verdes. Pasa entre ellos y la pared, y verás el botón verde de salida. Si lo activas con el botón A, irás al nivel secreto Freeway.

MENÚ SECRETO

En la pantalla de título pulsa Izquierda, Izquierda, L, L, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda. Sólo puede hacerse con el mando estándar.

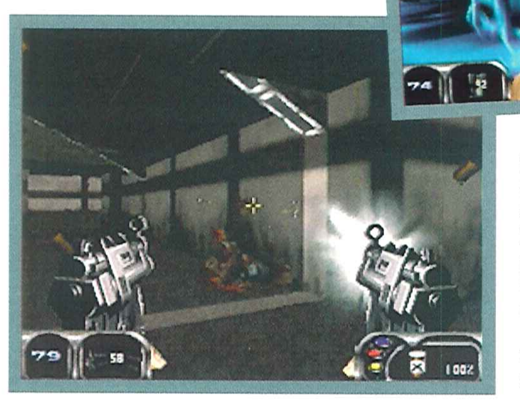
Nota: este código no permite





acceder a las características de los códigos secretos, sino sólo al menú en que se encuentran los códigos.

Todos los objetos
En la pantalla de título, introduce el código para entrar en el menú secreto. Sin salir de la pantalla de título, pulsa R, C-derecha, Derecha, L, C-izquierda, Izquierda, C-derecha, Derecha. Para hacerlo sólo sirve el mando estándar.



Notas:
Cuando te quedes sin munición para alguna de las armas, pausa el juego pulsando Start, entra en el menú secreto y, señalando la opción All items, acciona esta opción con el botón A. Así volverás a tener toda la munición posible para todas las armas.
Este truco funciona en partidas multijugador. Cada jugador que quiera practicarlo tiene que pausar el juego, ir al menú secreto, activar la opción y continuar el combate.

Invencibilidad
En la pantalla de título introduce el código para acceder al menú secreto. Sin salir de allí, pulsa siete veces R y después Izquierda. Una vez más, sólo el mando N64 estándar sirve para marcar las direcciones.



TOP GEAR RALLY

Este código convierte el juego en el tipo de experiencia psicodélica contra el que siempre te ha advertido tu madre. Mientras juegas, pulsa C inferior, Z, B, Arriba, Derecha.

TETRISPHERE



Modo nuevo de juego
Este código te permite jugar una partida extra en un modo similar a Rescue. Recibirás instrucciones sobre cómo funciona este nuevo modo de juego cuando escojas la opción.
Selecciona Single en el menú principal. Escoge New Name e introduce el nombre LINES. Verás que aparece una nueva opción debajo de Vs. CPU.

Selecciones musicales extra
Con este código tendrás más selecciones musicales en la opción Audio.
Selecciona Single en el menú principal. Escoge New Name y pulsa simultáneamente los botones L, C-abajo y C-derecha. Aparecerán una serie de caracteres. Introduce el nombre G(Cara Alien)MEBOY.

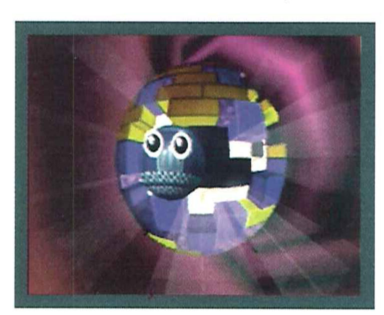
Nota: el símbolo «Cara Alien» reemplaza a la letra A en GAMEBOY.

Selección de nivel
Puedes seleccionar cualquier nivel que quieras para comenzar una partida en los modos Rescue, Hide and Seek y Puzzle.
Selecciona Single en el menú principal. Escoge New Name y pulsa simultáneamente los botones frontal izquierdo, C-abajo y C-derecha. Aparecerá una serie nueva de caracteres. Introduce el nombre Planeta, OVNI, Cohete, Corazón, Cráneo.

Nota: este código está compuesto por símbolos, no por letras.

Ver créditos finales
Con este código podrás ver los créditos del final del juego.
Selecciona Single en el menú principal y luego New Name. Usa el nombre CREDITS.







GO! GO!

CÓMO...

machacar a todo bicho viviente en

FIGHTERS DESTINY

Pero, ¡cómo!, ¿todavía no te has convertido en la Máquina de Lucha Definitiva del mejor beat 'em up para N64?



Como diría Chiquito de la Calzada: «No podrías condemor este juego ni en día más condemorning de tu vida aunque tuvieras una máquina de condemonear electrónica, pol·la gloriademimadre». Que es lo mismo que decir que para dominar el revolucionario sistema de puntos de *Fighters Destiny* hace falta que tu materia gris funcione a más revoluciones que con cualquier otro juego de lucha de esos en los que sólo tienes que dedicarte a machacar el hígado de tu rival sin compasión. No estaría de más que, para irte preparando, empezaras a cazar moscas con esos palillos que te agenciaste en el chino la otra noche, o te dedicaras a pintar vallas, o a limpiar el coche de papá. Ya sabes: dar cera, pulir cera...

Premios por puntos

Sin embargo, para conseguir esos puntos, más vale maña que fuerza. M64 presenta sus trucos patentados para que no se te escape ni uno.

Expulsión del ring (Ringout) (1 punto)

En teoría, es el punto más fácil de conseguir. En la práctica, no es tan sencillo. La táctica más efectiva consiste en apabullar al contrario sin descanso y arrinconarlo en el borde del ring hasta que, al fin, caiga. Evita los movimientos lentos y decídete por una simple combinación de ataques altos y bajos; lo esencial es que tu rival ni las vea venir. Por ejemplo, jugando con Ryuji, combina un Jab 2 Directo (B, B, B) seguido de un Jab 2 Patada Alta (B, B, Adelante, B). Esta sucesión de puñetazo corto y patada no le dará tiempo ni de respirar.





Proyección (2 puntos)

Sin duda, la forma más fácil de conseguir puntos. Para todas las proyecciones debes pulsar A+B a la vez, pero las más efectivas son un pelín más complicadas; por ejemplo, para ejecutar el Swing Buster de Boro tienes que estar muy cerca del rival y agacharte antes de realizar la proyección (Abajo, A+B). Sin embargo, también puedes escapar de una proyección. Cuando ambos estéis agarrados aparecerá una barra con un medidor en la parte baja de la pantalla. Si pulsas A+B antes de que se extinga el medidor, podrás escapar. Pero si pulsas A+B justo en el momento que se extinga (es complicadísimo), podrás repeler la proyección, y será tu enemigo el que salga despedido. Este proceso se repite, por lo que, en teoría, puedes seguir haciendo lo mismo por los siglos de los siglos. Sin embargo, la barra se acorta cada vez, y la longitud inicial depende de la velocidad y fuerza de los dos contrincantes, de modo que debes actuar con rapidez. Ten en cuenta también que tu rival no es manco y es perfectamente capaz de hacer lo mismo que tú. Las llaves, menos conocidas, funcionan más o menos igual, aunque para ejecutarlas tienes que agarrar a tu rival y atenazarle la cabeza. Mientras no escapas de una llave, vas perdiendo energía; por eso, es mejor utilizarla si lo que buscas es un derribo (mira abajo).





Noqueo (3 puntos)

Fácil, efectivo y fascinante. Se trata de dejar al contrario fuera de combate. Nada más. Puedes hacerlo de dos maneras:

A) Utiliza uno de los movimientos especiales de noqueo de tu personaje para tumbar al rival. La mejor manera consiste en empezar lanzándote sobre él o ella (para que quede aturdido/a por un instante) o adivinar su ataque para tener tiempo de activar el movimiento, ya que las técnicas de noqueo requieren un instante de carga (se activan cuando tus manos o tus pies se ven envueltos por una nube de humo azul y blanco). Una vez están en marcha... ¡PATAPUM! Qué gozada...

B) Machaca a tu rival sin piedad hasta que entre en estado «Piyori» (alrededor de su cabeza aparece un halo de estrellitas). Cuando lo hayas conseguido, activa tu movimiento de noqueo o, si no dispones de mucho tiempo (el estado Piyori no dura mucho), ataca con un puñetazo o una patada contundente (los golpes normales no lo derribarán).







LOCOS POR EL CINE
Haciendo gala de nuestra peculiar inventiva, hemos decidido estudiar todos los *beat 'em up* para N64 y compararlos con actores de películas de acción. Por darnos el gustazo. Así pues, si *Fighters Destiny* es el Bruce Lee del mundo de la lucha, ¿qué serán los demás?

Mortal Kombat Trilogy: Sin duda, el Dolph Lundgren de los *beat 'em up*. Impasible, inadaptado y bastante corto de mollera.



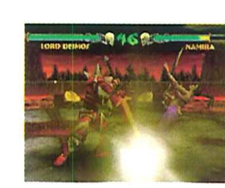
Killer Instinct Gold: Es como un Roger Moore virtual. En su época (2-D) era bastante potente, pero ahora no pasa de ser un recuerdo de tiempos pasados.

Dark Rift: Chuck Norris. Mucha técnica pero poca diversión. Si hasta tiene ese bigote tan poblado...

War Gods: Steven Seagal. Una copia descarada de un viejo concepto, poco convincente y hasta cómico sin llegar a pretenderlo.

Clayfighter 631/3: ¡Madre mia! Éste, más que con un héroe de acción, puede compararse con un actor de comedia mediocre al estilo de Jim Carrey. Quiero y no puedo.

Mace: Una especie de Jackie Chan. No es tan bueno como el maestro, pero se esfuerza por imitarlo. Y además con grandes espadas.



GO! GO!

LISTA DE COMANDOS
En cualquier momento de la partida puedes activar la pausa y echar un vistazo a tu lista de comandos. Es una herramienta muy útil, sobre todo en el modo de entrenamiento; sólo tienes que acudir a la lista para pulir tu técnica. Verás que casi todos los personajes comparten una serie de habilidades (como el Inashi) pero también tienen sus técnicas específicas. No subestimes los movimientos normales, ya que son como el pan en una dieta equilibrada; un ingrediente básico. O eso creemos. Es igual, son tus mejores aliados, y vale la pena conocerlos todos para poder ejecutar buenas combinaciones de golpes a fin de agotar la energía de tu rival. Los movimientos especiales o de noqueo no sirven de nada si no conoces las técnicas básicas.

Contra *(3 puntos)*

Es uno de los movimientos de ejecución más complicada, pero también el mejor de todos. Cada personaje cuenta con su propia técnica de Contra, que consiste en interrumpir el ataque del rival y aprovechar la confusión para machacarlo. Sin embargo, requiere una precisión máxima con el tiempo: si lo consigues, tumbarás a tu contrincante por mucha energía que le quede. De todos modos, conviene remarcar que un contra fallido te restará buena parte de la energía, por lo que a veces es preferible decidirte por tu repertorio de ataques normales. Es muy útil si lo que pretendes es que tu contrario entre en estado «Piyori». Nosotros, al intentarlo, hemos descubierto que la ley de probabilidades te suele permitir ejecutar la Contra con éxito en un buen número de ocasiones.





Especial *(4 puntos)*

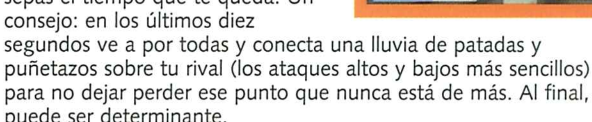
Cuatro puntos son una perita en dulce, ¿no? Es lógico que valga tanto; SÓLO puedes utilizar un Especial cuando tu enemigo se encuentra en estado Piyori. En pocas palabras, es el golpe de gracia. Para activarlo, vale la pena seguir los pasos que te hemos indicado antes en los apartados de Noqueo y Ringout. El fallo es que estas técnicas especiales son complicadas en grado sumo, por lo que tendrás que sacar lo mejor de ti cada vez que pretendas llevarlas a la práctica.





Juez *(1 punto)*





Cada asalto tiene una duración límite de 30 segundos. Cuando el tiempo se agota, el juez otorga un punto al que haya conseguido encajar más golpes en su rival. En pantalla aparecerá un cronómetro de cuenta atrás para que siempre sepas el tiempo que te queda. Un consejo: en los últimos diez segundos ve a por todas y conecta una lluvia de patadas y puñetazos sobre tu rival (los ataques altos y bajos más sencillos) para no dejar perder ese punto que nunca está de más. Al final, puede ser determinante.

Técnicas defensivas

El botón lateral izquierdo es tu botón de movimiento en 3-D; según la jerga de *Fighters Destiny,* sirve para adquirir la condición «Hirari», que se manifiesta en un movimiento que te permite esquivar con pasos laterales a tu rival. No nos cansaremos nunca de destacar la importancia de esta instrucción. Si te quedas parado delante de tu contrincante te hará una cara nueva ¿no? Bueno, pues si te dedicas a dar pasos laterales rodeándolo podrás esquivar sus golpes, Y en el proceso ganarás el tiempo suficiente como para activar uno de esos movimientos que precisan de un instante de carga (un noqueo, por ejemplo), ya que tu rival estará ocupado golpeando al aire mientras te preparas. El botón lateral derecho te permite bloquear. Es una técnica defensiva excelente que puedes activar en cualquier momento.



Los Luchadores

Todos los personajes de Fighters Destiny cuentan con sus particularidades. Aquí te presentamos algunos trucos para mejorar el rendimiento, divididos según el tipo de luchador.

Todoterrenos: *Ryuji, Abdul y Leon.*

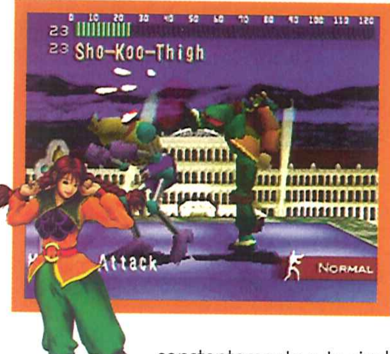
Ninguno de ellos sobresale en algún aspecto concreto, si bien Abdul se acerca al grupo de personajes poderosos y lentos. Como tal, lo mejor es concentrarse en sus movimientos más devastadores (el mejor es el Flying Fish from Hell) y sacar de ellos el máximo provecho. Leon es bastante más habilidoso y requiere una mayor destreza en su manejo, centrándose sobre todo en una constante combinación de esquivar-golpear corto. Ryuji, pese a ser el personaje por defecto, se sitúa en la zona media de la tabla. No es ni muy bueno ni muy malo. Por eso, quizás sea el personaje más adaptable del juego (su Mach Fist es un golpe de noqueo bastante decente. De hecho, con ese golpe conseguimos aguantar todo el torneo).

Poderosos: *Tomahawk y Bob*



Los machacas del grupo. Son los típicos luchadores de *beat 'em up,* capaces de destrozar al contrario con unos cuantos golpes. No obstante, también hay que tener en cuenta que son UN POCO LENTOS. Tomahawk es un poco más rápido, pero aun así, la mejor táctica consiste en ir directo a por el rival y vapulearlo sin tregua. Sin embargo, y debido a su fuerza, podrás comprobar que Tomahawk y Bobo son muy adecuados para proyecciones imposibles de neutralizar.

Rápida: *Meiling*



Meiling es veloz y escurridiza, así que lo que más te conviene si juegas con ella es una lucha muy movida: intenta estar en constante movimiento; esquiva, salta y acopla tus ataques a esta táctica. Sus ataques Renshu y Butterfly son ejemplos excelentes de técnicas sencillas pero efectivas. Si eres capaz de esquivar constantemente a tu rival, seguro que encuentras el momento oportuno para asestar uno o dos golpes de noqueo sin arriesgarte a fallar.

Habilidoso: *Ninja*

Un luchador complicado que no comete errores. Ninja está especializado en los estilos elaborados, y cuenta con algunas llaves en su haber (Hell Gate Knee, por ejemplo) y varios movimientos extraños como el Art of Transform, que intercambia las posiciones de los dos luchadores en el ring. Interesante. Para aprovecharlo plenamente, hay que hacer buen uso de sus técnicas más complejas; en una lucha frontal al estilo tradicional con alguno de los machacas tiene todas las de perder.

Aérea: *Valerie*

No te confundas. «Aérea» no se traduce en combos a media altura. Lo que quiere decir es que los mejores ataques de Valerie son los que hacen que sus rivales «floten». Nos explicamos: provocan que los pies del rival se eleven del suelo. Para conseguirlo hay que actuar muy rápido y acercarse mucho al rival; así te asegurarás la flotación máxima. Sus movimientos más acertados son el Palm Float y diversas patadas con voltereta. Cada vez que consigas que tu rival «flote» podrás dedicarte a machacarlo a golpes sin compasión. Estupendo.

Complicado: *Pierre*

Sin lugar a dudas, este payaso loco es el personaje de *Fighters Destiny* más difícil de controlar, debido a toda la gama de piruetas y trucos que se saca de la manga. Cada vez que activa su movimiento Transform, se vuelve un poco más fuerte (su nariz crece cada vez que lo ejecuta). Sin embargo, si abusas de esta técnica, la nariz explotará y tendrás que volver a empezar. La verdad es que, aparte de mañoso, tendrás que ser todo un maestro en el dominio de *Fighters Destiny* para lograr éxitos con Pierre y aprenderte su lista de comandos. Sus ataques son increíblemente acrobáticos, y la mayoría (como la patada Jolt Rolling) acaban con Pierre encarando la posición equivocada. En ese caso, es imprescindible que sepas ejecutar un movimiento compensatorio que, o bien le haga dar media vuelta, o consiga atacar al luchador o luchadora que tenga detrás (como, por ejemplo, su Back Heel Tap).

LUCHADORES SECRETOS

Como era de suponer, *Fighters Destiny* dispone de su ración correspondiente de luchadores secretos. Y aquí tienes la forma de conseguirlos. ¡No es cosa fácil! (Nota: Sólo podrás probar estos trucos con un personaje que, en la pantalla de selección, tenga una estrella al lado de su nombre. Para conseguir esta estrella, tienes que conquistar el torneo para un jugador en cualquier nivel de dificultad).

JUEGA CON BORO

Fácil. Completa el juego en el nivel fácil y ya lo tienes.

JUEGA CON LA VACA USHI

Sí, no te extrañes, es una vaca bípeda. No te ha sentado mal el cocido.



Sea como sea, lo que cuenta es sobrevivir con Ushi en el modo Rodeo durante un minuto. No tienes que ganarle, sólo aguantar.

JUEGA CON ROBERT EL ROBOT

¡Oh, qué mono, qué encantador!, es Robert el Robot. Tienes que jugar en el modo Rápido y vencer a todo el mundo en un minuto (no es un minuto para cada uno, sino un minuto para TODOS). No te creas que es pan comido.

JUEGA CON EL MAESTRO

Entra en el Master Challenge y gana a todo el que se te ponga delante. Coser y cantar... después de años y años de práctica. Buena suerte.

JUEGA CON EL JOKER

Toca madera y prepárate para un esfuerzo sobrehumano. Tienes que vencer a los 100 personajes en el modo Survival para hacerte con el Joker. Eso ya es rizar el rizo. El primero que lo consiga, que nos envíe su foto y lo propondremos para el libro de los récords.

¿Fornidos yanquis peleándose por un balón apepinado? Debe tratarse de los nuevos trucos para Madden 64. ¿No te mola? Igual prefieres calzarte unas mullidas pantuflas en Mace. Lo sabíamos.

Madden 64

Todos estos trucos se activan utilizando un mismo sistema. Empieza una nueva temporada, ve a Front Office y luego a Create Player – Name. Introduce el truco que prefieras. Continúa, guarda y pulsa B dos veces para volver al menú principal. Ahora selecciona partido de exhibición y podrás probar los equipos o estadios nuevos.

Equipo de los 70

Para revivir esa época gloriosa, en la que OJ Simpson todavía no se dedicaba al cine o a cosas menos recomendables, introduce «SEVENTIES» y podrás seleccionar un equipo de los años 70.

Equipo de los 80

Si quieres saber lo que se siente al enfrentarse a leyendas recientes como



William «Nevera» Perry o Joe Montana, introduce «EIGHTIES».

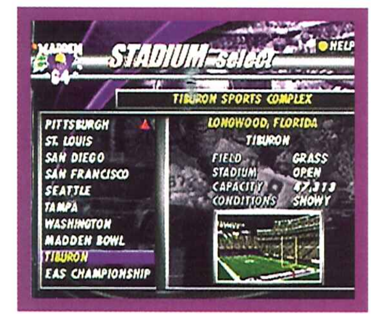
Equipo All Madden

Si todo lo anterior te resulta muy sencillo, o lo que necesitas es un equipo potente para ganar el partido, introduce «TIBURON» y conseguirás un equipo «All Madden» sobresaliente en todos los aspectos.



Estadios extra

Si quieres disfrutar de algunos estadios adicionales, sigue el mismo procedimiento de antes e introduce «SAN MATEO» como la ciudad (allí se encuentra la sede de Electronic Arts) si quieres ver el estadio especial de EA, o «MAITLAND» si quieres contar con una cancha que se adapte bien el endemoniado juego de los Tiburon.



Tetrisphere



Juego escondido

Un buen truco para sacar más jugo a este adictivo rompecabezas. Para añadir otro modo de juego a la lista, introduce «LINES» como un nombre nuevo.

Película secreta

Introduce la palabra «VORTEX» como un nombre nuevo y después mantén pulsado el botón de reinicio para ver una nueva explosión gráfica.

Mace



Juega como Janitor Ned

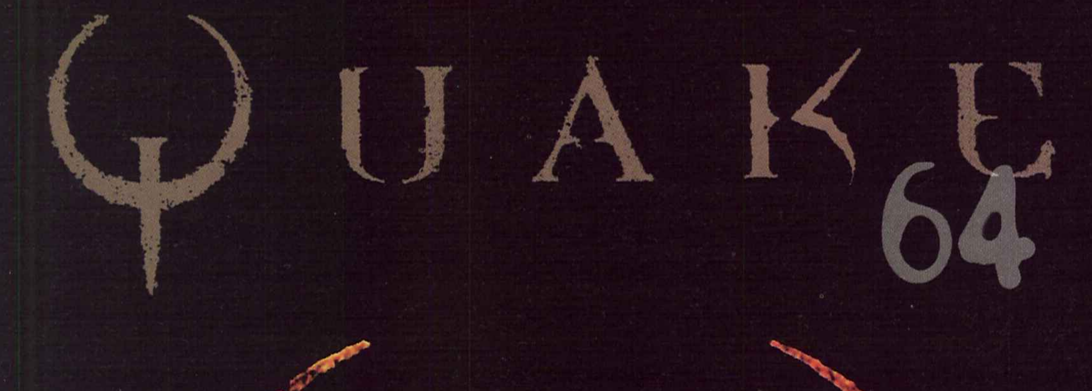
Empieza el juego como siempre y luego, en la pantalla de selección de personaje, señala y pulsa cada uno de estos luchadores y en este orden: Koyasha, Executioner y Lord Deimos. Ahora marca Xiao Long y pulsa el botón de Rápido (normalmente A o B). Y aquí lo tienes en todo su esplendor, con el mono de trabajo bien ajustado y blandiendo una escoba de forma amenazadora.

Cambia cabezas

Si quieres divertirte, selecciona y pulsa start para estos personajes: Al-Rashid, Takeshi, Mordos Kull, Xiao Long y, por último, Namira. Payasadas a tope.

Pantuflas de fantasía

Quién se iba a imaginar que un *beat 'em up* tan brutalmente salvaje y desesperadamente violento escondiera en su corazoncito a unos pobres conejitos. Sólo tienes que señalar y pulsar start sobre Ragnar, Dregan y Koyasha para conseguir un calzado... ¿Cómo se podría decir? Más «cómodo»...



ENFRENTATE A TUS PEORES PESADILLAS Y AL FINAL SAL DE UNA PIEZA...





...SI PUEDES

11.990 Ptas





www.centromail.es

Ven a comprar tus juegos favoritos a Centro MAIL

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 59 92 88

ALAVA
Vitoria-Gasteiz
C/Manuel Iradier, 9 ✆945 13 78 24

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆96 514 39 98
Benidorm Av. los Limones. Edif. Fuster-Júpiter✆96 681 31 00
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆96 546 79 59

ALMERIA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 26 06 43

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆98 534 37 19

BALEARES
Palma de Mallorca
- C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 72 00 71
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆971 40 55 73

BARCELONA
Barcelona
- C/ Pau Claris, 97 ✆93 412 63 10
- C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆93 486 00 64
- C/ Sants, 17 ✆93 296 69 23

Badalona
- Olof Palmer, s/n ✆93 465 62 76
- C/ Soledat, 12 ✆93 464 46 97

Manresa C/ Ángel Guimera, 21 ✆93 872 10 94
Mataró C/ San Cristofor, 13✆93 796 07 16
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆93 713 61 16

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆947 22 27 17

CORDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆957 48 66 00

GIRONA
Girona C/ Rutlla, 147. Esq. Regla, 6 ✆972 22 47 29
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 60 16 65
Figueres C/ Morería, s/n PRÓXIMA APERTURA

GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆958 26 69 54

GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 Bajo ✆943 44 56 60

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 23 04 04

JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 25 82 10

LA RIOJA
Logroño C/ Doctor Múgica, 6 ✆941 20 78 33

LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 23 46 51
Las Palmas de GC C.C La Ballena

MADRID
Madrid
- C/ Montera, 32 2º ✆91 522 49 79
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆91 527 82 25
- C.C La Vaguada. Local T-038.✆91 378 22 22
- C.C Las Rosas. PRÓXIMA APERTURA

Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆91 880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ✆91 652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47✆91 643 62 20
Las Rozas C.C. Burgocentroll. ✆91 637 47 03
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆91 617 11 15
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ✆91 656 24 11

MALAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆95 261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆95 246 38 00

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 29 47 04

NAVARRA
Pamplona
C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 27 18 06

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆986 22 09 39

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 26 16 81

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 29 30 83

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2º Local 4 - C/ Real ✆921 46 34 62

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆95 467 52 23

VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆96 380 42 37
- C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆96 333 96 19

Gandía
- C.C. Plaza Mayor PROXIMA APERTURA

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 22 18 28

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆94 410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1✆94 464 97 03

ZARAGOZA
Zaragoza
- C/ Cádiz,14 ✆ 976 21 82 71
- C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 53 61 56

ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆371 13 16

o pídelos en el teléfono

902 17 18 19

o por Internet:
pedidos@centromail.es

EXTREME G

Con estos nombres alterarás la perspectiva de cámara o la moto.
Roller: La moto se convierte en un guijarro
Fisheye: La cámara se aleja de la moto y muestra las imágenes con ojo de pez
Magnify: Se amplía la imagen de la cámara.
Uglymode: Los gráficos están compuestos por bloques grandes.



Instrucciones para introducir estos nombres:
1) Selecciona un modo de juego (Extreme Contest, Single Player o Multiplayer).
2) Antes de escoger una moto, pulsa el botón R para entrar en la pantalla de configuración del mando.
3) Empuja hacia arriba el joystick para marcar los caracteres e introducir los códigos. Después pulsa Start. Comienza la carrera de forma normal, y el código se activará.





FIFA: Rumbo al Mundial 98













Es muy sencillo activar estos trucos: sólo tienes que acudir a la pantalla de edición de jugadores, seleccionar el equipo correspondiente e introducir la contraseña en letras mayúsculas. Sabrás que el truco funciona porque los jugadores comenzarán a dar saltos.

Estadio desaparecido
Para librarte del estadio y el público — y aumentar considerablemente la velocidad de imágenes por segundo— introduce la contraseña CATCH22.

Modo australiano
Para ver la imagen boca abajo, selecciona el equipo australiano e introduce el código NWODEDISPU como nombre del jugador.

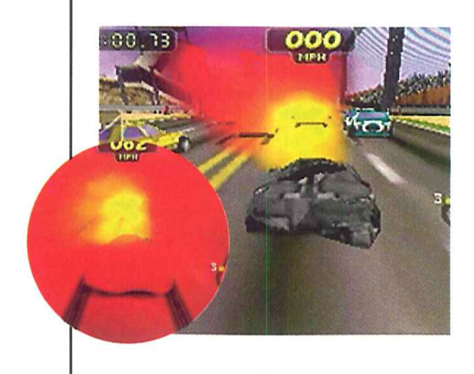
Lápiz y papel
Con este código puedes prescindir de todas las maravillas gráficas de FIFA, cambiando los gráficos a un formato de dibujos a lápiz y papel. Selecciona el equipo canadiense e introduce el nombre de jugador MARC.

Jugadorcillos
Con este truco sabrás cómo sería jugar con la selección de Liliput. Los jugadores tendrán el tamaño de una pulga y corretearán por el campo luchando por desplazar la pelota. Selecciona el equipo de Vancouver y utiliza como nombre de jugador KERRY.

Fantasmas
Escoge el equipo eslovaco, usa el nombre de jugador LASKO y experimentarás con una forma más espiritual de jugar.

San Francisco Rush

Coche en llamas
¿Estás cansado de conducir siempre los mismos coches? ¿Quieres probar algo más caliente? En la pantalla de selección de vehículo, mantén apretado el botón C-arriba y pulsa cuatro veces Z. Ya verás.



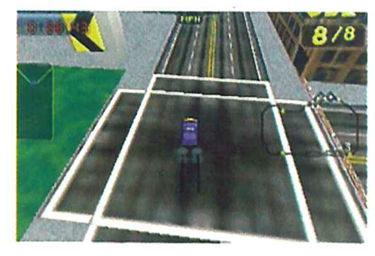




Ruedas de Fórmula 1
Primero tienes que ganar en las 24 carreras del modo de circuito (asegúrate de que acabas el primero o el segundo en la clasificación global). Después acude a la pantalla de selección de circuito y pulsa cuatro veces el botón Z. Cuando oigas una bocina, en la siguiente pantalla tendrás disponible el coche de Fórmula 1. Para desactivar el truco, vuelve a pulsar Z cuatro veces.



En las antípodas
Un complemento perfecto para el especial sentido del humor de San Francisco Rush. Para poner la pantalla cabeza abajo, ve a la pantalla de configuración y pulsa Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda. Es totalmente inútil y muy difícil (los controles quedan invertidos), pero muy divertido.



Distancia de cámara variable
Para darle un toque de estilo Micro Machines al juego, mantén pulsado el botón frontal derecho y mueve el joystick analógico arriba y abajo. Así cambiarás la distancia a la que se encuentra la cámara, pero modérate porque puedes llegar a alejarla mucho. Esto sí que es un consejo, ¿eh?

ALRESCATE CÓMO...

ganarle a todo el mundo en los modos batalla de

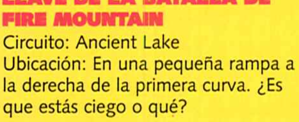
DIDDY KONG RACING

Et voilà... Los modos batalla de DKR. La verdad es que no nos entusiasman, pero sabemos que cuentan con una legión de incondicionales. Y aunque no los consideremos mejores que los de Mario Kart 64, con estos trucos nuestra perspectiva ha mejorado un poquito.

LAS LLAVES

A estas alturas ya tendrías que haber encontrado las llaves de batalla. Si no lo has conseguido lee los siguientes recuadros.





LLAVE DE LA BATALLA DE FIRE MOUNTAIN
Circuito: Ancient Lake
Ubicación: En una pequeña rampa a la derecha de la primera curva. ¿Es que estás ciego o qué?



LLAVE DE LA BATALLA DE ICICLE PYRAMID
Circuito: Snowball Valley
Ubicación: Gira cerradamente a la derecha justo después del inicio de la carrera. Allí encontrarás un pequeño nicho.



LLAVE DE LA BATALLA DE DARKWATER BEACH
Circuito: Crescent Island
Ubicación: Toma el primer desvío a la izquierda: te llevará al mar. La llave está oculta en la parte tocante con el agua de uno de los pilares de piedra.



LLAVE DE LA BATALLA DE SMOKEY CASTLE
Circuito: Boulder Canyon
Ubicación: Toca la campana que hay cerca del puente levadizo, gira rápidamente y sube corriendo por aquél. Si usas un turbo, saltarás al final del puente y aterrizarás sobre un pequeño reborde que tiene la llave de la batalla final.



Códigos

Os ofrecemos los códigos mágicos. Escríbelos en la pantalla correspondiente.

BOGUSBANANAS
Los plátanos quitan potencia a los coches

VITAMIN B
Regeneración de plátanos

BLABBERMOUTH
Suena una muestra de voz al tocar la bocina

JOINTVENTURE
Jugar en los modos Aventura con otro jugador

BODYARMOUR
Todos los globos son amarillos

OPPOSITESATTRACT
Todos los globos se convierten en imanes

TOXICOFFENDER
Todos los globos se hacen verdes

BOMBSAWAY
Todos los globos son rojos

ROCKETFUEL
Todos los globos se hacen azules

BYEBYEBALLOONS
Los pilotos gobernados por la máquina se quedan sin armas

NOYELLOWSTUFF
Las bananas no tienen ningún efecto

ZAPTHEZIPPERS
Desaparecen los turbos

TIMETOLOSE
Los adversarios gobernados por la CPU se vuelven más inteligentes

FREEFORALL
Todos los globos dan objetos de nivel tres

JUKEBOX
Accedes a un test de música en las opciones de audio

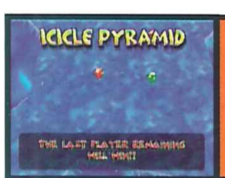
ARNOLD
Personajes grandes

TEENYWEENIES
Personajes pequeñitos

DOUBLEVISION
Múltiples personajes

WHODIDTHIS
Créditos

ICICLE PYRAMID



Objetivo: *Ser la última persona que queda con vida.*
Juego Básico: *Cada jugador empieza con ocho plátanos. El objetivo del juego consiste en arrancar los plátanos de los otros jugadores. ¿Cómo? Lazándoles misiles o colocando minas. Por cada impacto que se recibe, se pierden dos plátanos. En consecuencia, cada jugador debe sufrir cuatro impactos para quedar fuera de juego. No hay ninguna manera de recuperar los plátanos perdidos.*

¡Qué corra la sangre!
Sólo hallamos un tipo de potenciador aquí: el misil. El modelo teledirigido es infinitamente mejor que el de libre trayectoria, incluso aunque te haga perder más tiempo. En el nivel más bajo de la pirámide podrás recoger fácilmente un par de misiles teledirigidos gracias a sendos globos rojos muy próximos entre sí.





¡Qué miedo!
La planta más baja tiende a acumular misiles de rebote. Si necesitas salir al exterior, primero apodérate de un globo-escudo del nicho en el pasadizo más bajo.

Radar
Utilízalo siempre para emboscadas. Consigue un misil teledirigido, desciende a los pasadizos más bajos y encuentra el nicho acorazado. Espera a la vuelta de la esquina a que alguien se aproxime, ponte delante y... ¡BOOM!

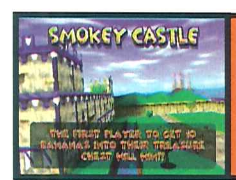


¡Corre que te pillan!
Si alguien va tras de ti, cambia rápidamente de piso. Lo más fácil es subir arriba del todo de la pista y bajar a toda pastilla por el centro (puedes aterrizar, literalmente, en cualquier área que te apetezca). Con esta maniobra le pondrás las cosas difíciles a tu perseguidor.

Escondido
Si ves que hay jaleo por ahí, piénsatelo dos veces antes de sumarte a los festejos. Si te quedan pocos plátanos, ni se te ocurra. Recuerda que gana el que sobrevive, no el que demuestra más arrojo en el campo de batalla.



EL CASTILLO DE HUMO



Objetivo: *Ser el primero que consiga acumular diez plátanos en su nido de tesoros.*
Juego básico: *Los jugadores tienen que abandonar el castillo y conducir por el área del foso. Allí tienen que agarrar dos plátanos de una sola vez (pasando por encima de ellos). Después hay que volver al castillo, subiendo por la rampa apropiada, y depositar las frutas en el nido. Si disparas a los otros jugadores, se les caerán los plátanos.*

Color
Sobre todo, no olvides el color de tu nido; así te asegurarás de que eliges la rampa correcta de vuelta al castillo, y llegarás antes a tus tesoros.

¡Al agua patos!
Si tienes la mala suerte de caer al foso, echa un vistazo alrededor antes de dar un paso. A menudo, la rampa de césped que te conducirá fuera está muy próxima al lugar desde donde caíste.



Sólo un camino
Sigue todo el rato la misma ruta para llegar a tus plátanos. Lo mejor es ir por fuera, cruzando el puente, y luego volver a entrar a través de la entrada lateral.



Minas
Deja minas detrás de los globos para disimular su presencia. Ten en cuenta que tendrás que estar muy atento para recordar luego dónde están.





Central
Una buena táctica contra tus adversarios humanos es quedarse en el patio del castillo y dispararles cuando regresen de recolectar plátanos. Dejarán caer sus plátanos, una ocasión única para arrebatárselos y correr a tu nido antes de que echen mal de ojo.

El último obstáculo
Si alguien está a punto de dejar su último par de plátanos, ve corriendo hacia su nido y lánzale un misil antes de que deposite las frutas.









DARKWATER BEACH



Objetivo: ***Ser el último que quede vivo.***
Juego básico: ***Lo mismo que en Icicle Pyramid Helada, pero sobre agua.***

¡Repetimos!
Aplica la mayoría de los trucos de Icicle Pyramid aquí. Es el mismo juego, pero pasado por agua.





Súper salida
Avanza deprisa para agarrar los dos primeros globos rojos y sigue adelante hasta que llegues a una playa con palmeras.

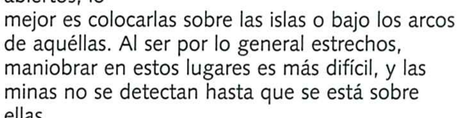




¡Objetivo a la vista!
Esta zona es el sueño de un francotirador, ya que puedes ver en todo momento lo que está pasando a tu alrededor.

Además, siempre hay globos rojos cerca.

¡Aún soy minero!
Dado que no merece la pena poner minas en espacios abiertos, lo mejor es colocarlas sobre las islas o bajo los arcos de aquéllas. Al ser por lo general estrechos, maniobrar en estos lugares es más difícil, y las minas no se detectan hasta que se está sobre ellas.



¡Salta!
Ponerte a dar brincos como un poseso incrementará tu velocidad punta y, en ocasiones, te permitirá esquivar los misiles.

FIRE MOUNTAIN



Objetivo: ***Recoger e incubar tres huevos.***
Juego Básico: ***El objetivo en Fire Mountain es ir desde tu nido a la fosa de lava y recoger un huevo de dinosaurio. A continuación, debes volver al nido e incubar el huevo unos segundos. Has de repetir el procedimiento tres veces y —si quieres ganar— conseguir antes que nadie que eclosionen tres huevos.***

Salida súper rápida
Recoge el globo rojo que tienes enfrente. Ahora desciende hasta que alcances el hoyo con los huevos, recoge otro globo rojo (para proveerte de un misil teledirigido) y gira cerradamente para volver a tu nido.





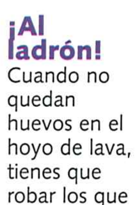
Cómo dejar caer los huevos
Cuando juegues contra la CPU obtendrás mejores resultados si eres capaz de soltar los huevos de dinosaurio al vuelo, a la velocidad y desde la altura adecuadas. Ya te hemos explicado que cuanto más rápido dejes el huevo y vayas a por otro, más posibilidades tendrás de ganar. Aterrizar del todo sobre el nido para depositar el huevo es sólo para los principiantes.

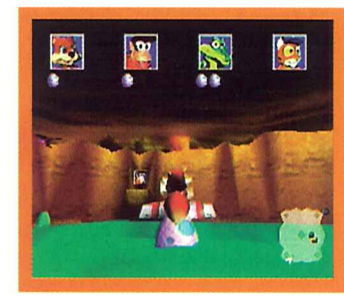




Custodiándolos
En las partidas multijugador, es una buena política quedarte junto al huevo hasta que se abra. Los huevos que ya han eclosionado, no se pueden robar. Si tienes un misil teledirigido, podrás defender el nido de los saqueadores.

¡Al ladrón!
Cuando no quedan huevos en el hoyo de lava, tienes que robar los que aún no se han abierto en el nido de otro jugador. A un lado de la pantalla tienes un dibujo con el estado de los nidos de los otros jugadores. Los huevos centelleantes se pueden secuestrar, los otros, no. Escoge tu blanco y usa la misma técnica de prendimiento que en la fosa de lava.





Recarga
Una estrategia de ofensivas sin descanso no suele ser lo más recomendable. Al fin y al cabo, tú también necesitas los huevos para ganar la partida. De todos modos, vale la pena dar algunos rodeos para lanzar misiles contra tus enemigos siempre que se tercie.

¡Atención!
Manténte alerta para descubrir cuándo un jugador ha colocado en su nido su tercer y último huevo. Si eres lo bastante rápido, deberías tener tiempo de ir volando y robárselo antes de que lo incube.



Esquivando
Cuando oigas que te han disparado un misil, rota de un lado a otro para esquivarlo más fácilmente.

¿QUÉ PERSONAJE ESCOJO?

Antes de empezar a competir, tienes que encontrar el personaje que mejor se adapte a tus necesidades. Los corredores pesados son perfectos para Icicle Pyramid pero no para Smokey Castle. Para las batallas en las que se recogen objetos te convienen personajes rápidos, mientras que para las de resistencia son mejores aquéllos que permiten un control muy preciso.



KRUNCH

Es el personaje que tarda más en arrancar. Su manejo no es muy brillante, es lento al girar y sus vehículos no responden a tiempo. En los modo batalla mejora un poco pero en general no es ninguna maravilla.

DIDDY

Este monito es perfecto para los principiantes, ya que sobresale en todos los aspectos. Una buena aceleración, una velocidad punta nada desdeñable y un manejo muy cómodo. También es bueno cuando intentas frenar y girar a la vez; por este motivo está especialmente indicado para las batallas de Icicle Pyramid.

BUMPER

Responde con cierta lentitud al mando analógico pero toma bien los giros cuando te acostumbras al lapso entre estímulo y respuesta. Por consiguiente, es diestro con el avión y el hovercraft.

CONKER

Es nuestro favorito. Excelente aceleración, fácil manejo y capacidad para efectuar unos giros alucinantes. Tiene un único punto débil: su avión.

BANJO

Una buena aceleración y una notable velocidad máxima son sus mejores argumentos. Es un poco pesado y lo más conveniente es usarlo en las batallas de resistencia.



TIPTUP

También se caracteriza por una extraordinaria aceleración y velocidad pero su manejo es demasiado rápido. Esta presteza puede volverse contra él, desviándolo fuera de la pista en algunas secciones.

PIPSY

Sin ningún lugar a dudas, el personaje con la mejor velocidad y aceleración. El problema es que reacciona tan rápido que se necesita una habilidad fuera de lo común para controlarla como es debido.

TIMBER

Combinación equilibrada de peso considerable y velocidad máxima aceptable. Una gran elección para las partidas de batalla.

TT

*** Disponible sólo después de haber superado todas las marcas del fantasma de TT y de tu propio fantasma.***
Es muy rápido, no cabe duda, pero no te conviene en las batallas.

DRUMSTICK

*** Disponible sólo después de ganar a Wizpig por primera vez y atropellar luego a la rana con cresta que salta junto al estanque de la Adventure Island.***
Desde luego, las habilidades de Drumstick no incluyen las carreras de sprint. Sin embargo, su peso le convierte en una buena baza para las batallas.

Tanto la Nintendo 64 como sus mejores juegos vienen de Japón. Pese a que los desarrolladores nipones de videojuegos prefieren trabajar en el más absoluto secreto, hemos conseguido penetrar en las puertas de acero de sus laboratorios.

A LA SOMBRA DEL FUJI-YAMA

Un recorrido por la industria japonesa de juegos

La mayoría de los títulos que más gustan en Occidente provienen de Japón. Sin embargo, en ese país gobiernan unas fuerzas de mercado radicalmente distintas de las que operan en nuestro entorno, y la cultura de sus habitantes es totalmente diferente a la nuestra. En consecuencia, los desarrolladores nipones diseñan y programan sus juegos de una forma muy distinta a como lo hacen los europeos y estadounidenses.

Desde los primeros tiempos, cuando Nintendo intentaba imitar el estilo de juegos de los fabricantes yanquis de consolas y máquinas recreativas, esta compañía ha sido el principal promotor de un nuevo concepto de videojuegos. El creador de Mario, Shigeru Miyamoto, ha abierto el camino a fórmulas mucho más imaginativas, irreverentes y absorbentes que hoy se materializan en muchos de los títulos que nacen en Extremo Oriente, ya sean de Nintendo, de Hudson Soft o de Konami. No deja de ser irónico, teniendo en cuenta que la cultura japonesa tradicional siempre ha menospreciado las actividades de ocio sin elevadas ambiciones artísticas y espirituales.

Si la popularidad de las consolas NES y SNES es en gran parte mérito de los desarrolladores japoneses, el éxito de la Nintendo 64 está, asimismo, en manos de los creadores de estas compañías. Únete a nosotros en nuestro viaje a la industria japonesa de videojuegos, donde repasaremos algunas de las glorias del pasado y conoceremos los proyectos en marcha de estas compañías.



GO! GO!


Konami
Human
Hudson
Imaginee
CHUBU
KANTO



NINTENDO Y JAPÓN
LA HISTORIA HASTA HOY

Desde sus humildes primeros pasos, la industria japonesa de videojuegos fue tomando forma según los designios de Nintendo. Fue la gran N la primera compañía que se dio cuenta de que existía un mercado totalmente nuevo, primero en el campo de las máquinas recreativas y, después, en el territorio de las consolas domésticas, en el que se adentró con su máquina NES (o Famicom) en 1983. Por aquel entonces, existían distintos sistemas domésticos de entretenimiento, como Intellivision o MSX, aunque Atari 2600 era el formato dominante. Sin embargo, un exceso de títulos —casi todos de poca calidad— pronto precipitó el fracaso de la consola de Atari, con lo que la puerta quedó abierta para Nintendo.

Ya entonces, Hiroshi Yamauchi, el presidente de Nintendo, se percató de que un sistema barato no sólo produciría mayores ventas, sino que relegaría a la unidad a un segundo plano detrás del software. Así, para Nintendo fue muy importante iniciar un programa de concesión de licencias que le permitiera ejercer un control completo sobre los cartuchos para NES; entre otras cosas, esto significó que, en concepto de *royalties*, Nintendo se quedaba con alrededor de un 20% de los ingresos de las compañías asociadas provenientes de las ventas de títulos licenciados. Namco y Hudson fueron de los primeros que firmaron y pronto les siguieron Konami y Capcom. Estos desarrolladores privilegiados tuvieron al principio derecho a producir sus propios cartuchos, pero Nintendo no tardó mucho en quitárselo: el único fabricante de cartuchos sería la propia Nintendo.

Yamauchi estructuró las licencias de tal forma que los desarrolladores tuviesen que encargar un mínimo de 10.000 cartuchos y pagar cierta suma por adelantado. De esta forma, Nintendo conseguiría obtener beneficios de todos sus acuerdos, incluso con los títulos que fracasaran. Los desarrolladores criticaban mucho estas prácticas pero no tenían más remedio que pasar por el aro si querían subirse al carro de la NES. Al final, los contratos incluían el racionamiento de cartuchos (durante los años de escasez de chips, al final de los 80) e incluso un límite sobre el número de títulos que podía publicar cada desarrollador en un año. El éxito de Sega con el sistema Megadrive/Genesis fue una auténtica sorpresa para Nintendo, que perdió algo de terreno hasta la llegada de la SNES de 16 bits. Esta vez, a Nintendo le costó más recuperar y mantener el liderazgo (aunque durante los seis primeros meses se vendieron 2 millones de consolas sólo en Japón) y, por tanto, tuvo que suavizar las condiciones de licencia con las que había estado estrangulando a los desarrolladores. La mayoría de ellos volvieron a firmar para trabajar en software SNES, pero esta vez sin verse obligados a renunciar al desarrollo para otros sistemas. En algunos casos, los creadores independientes consiguieron incluso libertad para fabricar sus propios cartuchos.

Aunque en la NES ya eran populares algunos juegos tradicionales japoneses como Go o Pachinko, con la llegada de la SNES se acentuaron las diferencias entre los títulos orientales y los occidentales. Las mejores capacidades gráficas de la máquina dieron lugar a muchos juegos con influencias de dibujos animados, a títulos de orientación familiar (con gráficos infantiles e incluso personajes femeninos) y a un gran número de juegos de rol o de aventura casi impenetrables. A pesar de que el concepto de los juegos de rol llegó a Japón desde Occidente, en el país del Sol Naciente se han convertido en el género dominante: los japoneses se sienten más atraídos por los títulos basados en exploración que por los diseños violentos que se crean en Europa y Estados Unidos. Nosotros tampoco lo entendemos...

Hoy día, Nintendo no tiene nada que temer de la Saturn de Sega, pero parece desconcertada con el éxito de la máquina de Sony. Este gigante japonés de la industria electrónica había sido aliado de Nintendo —producía el chip de sonido de la SNES e incluso trabajó durante un tiempo en una consola compatible con SNES que habría utilizado CD— pero su PlayStation es ahora el gran rival de la N64. Aunque la política de Sony de saturar el mercado con títulos ha garantizado unas grandes ventas de consolas, la estrategia más selectiva de Nintendo ya ha proporcionado a su máquina la posición de cabeza en cuestión de calidad.

La diferencia entre los estilos de videojuegos orientales y occidentales ha perdurado con la N64. En los planes de lanzamiento de Japón siempre aparecerán juegos «extraños» que probablemente nunca verán la luz en Europa ni Estados Unidos. Por supuesto, en algunos casos se debe a que Nintendo América sólo escoge los mejores juegos de la oferta de su sede central, pero la mayoría de ellos —con temáticas tales como el mah-jong (juego de azar chino parecido al dominó), las carreras de caballos, extrañas aventuras animadas, etc.— no debutan fuera de Japón porque no tienen ninguna esperanza de superar la barrera cultural. Sin embargo, aparte de estos extraños juegos se están desarrollando otros títulos increíblemente imaginativos cuyos gráficos y jugabilidad sólo podían haberse originado en Japón...

Es hora de ver lo que la comunidad de desarrolladores japoneses de N64 tiene que ofrecernos.



JAPÓN
Los desarrolladores

Nintendo

El cráneo que alberga el Gran Cerebro (también conocido como Hiroshi Yamauchi) y donde trabaja Shigeru Miyamoto, el mejor diseñador de juegos del mundo. Nintendo tiene la reputación de crear un software de alta calidad que sigue estando por encima de los productos estrella de sus mejores licenciatarios independientes. Aparte de algunas excepciones notables —*Donkey Kong Country, Tetris, Starfox* (para el que la compañía de desarrollo británica Argonaut creó el sistema 3-D)— los mejores juegos que han sido creados para sistemas Nintendo siempre han venido de la propia compañía. La supremacía de la calidad ya ha sido establecida con *Super Mario 64, Mario Kart 64 y Wave Race 64;* ahora el desafío consiste en mantener el liderazgo, abrir nuevos caminos y marcar la pauta para las aspiraciones de los demás desarrolladores.

Gran parte de esta responsabilidad descansa sobre los hombros de Shigeru Miyamoto, supervisor de títulos cruciales como *Starfox 64* (aquí conocido como *Lylat Wars*) y *Legend of Zelda: The Ocarina Of Time* (del cual ya se está desarrollando otra versión para 64DD). Por otra parte, aunque quedan un poco más lejos, la gente de la gran N ya está trabajando en *Super Mario RPG 2* y... ¡*Super Mario 64 II*! Parece ser que ambos serán exclusivos para 64DD, pero Nintendo aún no se ha pronunciado oficialmente al respecto. Nos conformaremos con que la versión 64 de *Super Mario RPG* sea más larga que la original y, por lo menos, igual de imaginativa. Nuestros queridos amigos nipones también están manos a la obra con *Mario Artist*, una serie de programas de diseño para 64DD que integran *Picture Maker, Polygon Maker* y *Talent Maker* (véase el especial sobre el Space World '97 de nuestro número 2). Nintendo ha previsto el triple lanzamiento en Japón para el próximo mes de julio. También habrá una cuarta parte complementaria denominada *Sound Maker,* aunque es poco probable que ésta se comercialice antes de fin de año. *Tetrisphere*, la versión tridimensional de *Tetris* que analizamos el mes pasado, ha sido el último título que Nintendo ha renovado y «poligonizado», pero no te imaginas la cantidad de clásicos que seguirán... Uno de los últimos proyectos en desarrollo es *Pikachu Genki Dechu*, la primera incursión en el terreno de los 64 bits de Pikachu, el *Pocket Monster* predilecto de los japoneses. La conversión para el 64DD tampoco se hará esperar. Además, se ha confirmado que la adaptación de *Donkey Kong Country* a la N64 saldrá a la venta en Europa el próximo noviembre. *Body Harvest* es otro título que se espera con impaciencia, aunque es poco probable que lo veamos este año.

En Japón ya «disfrutan» de una versión para N64 del archiconocido *Tamagotchi* (desarrollado en colaboración con Bandai) y se está trabajando en la famosa pista extra para el 64DD de *F-Zero 64.* También se están dando los últimos retoques a *NBA Courtside* (véase Visión de futuro), y corren rumores de que se está codificando ¡¡*Metroid 64*!! Sin embargo, aún es pronto para lanzar cohetes... Te mantendremos informado.

Pero aquí no acaba todo: en las cocinas de la gran N también se cuecen *Kirby's Air Ride*, el misterioso *Climber, Buggie Boogie* (desarrollado por la firma especialista en gráficos Angel), *Ken Griffey Jr. Baseball* (sin duda uno de los mejores títulos deportivos que veremos en N64), *Fire Emblem, Creator* (para 64DD), *Jungle Emperor Leo* (desarrollado en tándem por Nintendo y los animadores de Tezuka Productions), y algunos otros cartuchos muy prometedores producidos a medias entre Nintendo y Rare (como el inminente *Banjo and Kazooie*).

Por su parte, *Jungle Emperor Leo* es mucho más importante de lo que pueda parecer. Las aventuras del pequeño león blanco (que atiende al nombre de Kimba en la versión occidental) fueron noticia no hace mucho, cuando la película de Disney *El Rey León* estuvo sospechosamente cerca de ser una copia de las aventuras de este héroe de *cartoon* que ya ha cumplido el cuarto de siglo. Aunque a primera vista no se antoje demasiado importante, la popularidad de este león en Japón es enorme, por lo que Nintendo podría tener en sus manos un megaéxito. No hace falta decir que Miyamoto está trabajando en el proyecto, claro.



Yoshi's Island 64

Legend of Zelda 64

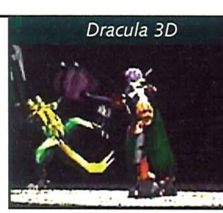
Star Fox 64

GO! GO!


Konami

En general, los desarrolladores de juegos para las consolas Nintendo pueden dividirse en tres categorías: compañías nacidas con el objetivo de crear títulos NES o SNES; empresas con intereses en múltiples mercados que ansían zamparse un pedazo de la enorme tarta del negocio de los videojuegos; y las firmas que iniciaron su andadura en el territorio de las recreativas.

Konami pertenece al tercer grupo. Fundada en 1973, cosechó sus primeros éxitos en las máquinas de monedas con *Scramble, Frogger* y *Super Cobra*, y en las consolas de bolsillo. Como muchos otros desarrolladores, consiguió grandes beneficios gracias a su acuerdo con Nintendo. En 1987, antes de lanzar *Gradius* (su primer juego NES), la facturación anual de Konami ascendía a 10 millones de dólares; cinco años después, esta cifra se había multiplicado por 30. Gran parte de este éxito se debe a que Konami obtuvo la licencia de las *Tortugas Ninja*, el primer juego del que se vendieron 4 millones de copias. Los tiempos difíciles de hace un par de años parecen haber quedado atrás, y


Dracula 3D

Ganbare Goemon 5

hoy la sede japonesa de Konami y sus oficinas de Chicago están concentradas en la nueva generación de consolas, sobre todo en la N64.

Mystical Ninja: Starring Goemon (analizado en este número), *NBA Pro '98, Nagano Winter Olympics '98, International Superstar Soccer 64* y *Aerofighters Assault* dan cuenta del compromiso de Konami con los 64 bits. Entre sus proyectos más prometedores destacan el fabuloso *Castlevania 64, Deadly Arts* (que ya está la vuelta de la esquina), una actualización de *ISS 64* y el genial *Hybrid Heaven*. ¡Konami viene dispuesto a arrasar!

En cambio, sigue sin confirmarse la fecha de lanzamiento de *Final Round 64* (un excelente simulador de golf) y el juego de lucha 3D *Battle Dancers*.
Nagata Akihiki, director general de Konami, declaró hace tiempo que títulos protagonizados por personajes tradicionales japoneses como *Goemon*, tendrían pocas posibilidades de llegar a Occidente. Valga el lanzamiento de *Mystical Ninja* en nuestros lares como señal de que Akihiki podría haber cambiado de parecer.

¿Qué más podemos esperar de Konami? Parece que está de moda la actualización de títulos clásicos. Así, algunos de los proyectos que están empezando a tomar forma son el mítico *Contra*, el fantástico juego de rol *Suikoden, Vandal Hearts* y *Metal Gear Solid*.

J-League Perfect Striker

Mah Jong Master

Enix

Fundada en 1975, Enix no sólo tiene intereses en el mercado de los videojuegos, sino también en la industria editorial y en la de los juguetes. Con una plantilla de casi 150 empleados y una facturación anual de unos 4.250 millones de pesetas, esta firma ha conseguido sus mayores éxitos con la serie *Dragon Quest,* iniciada en 1987 en la plataforma NES. Sólo con la venta de parafernalia relacionada con *Dragon Quest,* Enix podría vivir indefinidamente.

Lamentablemente, después de sacar *Dragon Quest VI* (y la actualización de la entrega III) en SNES, Enix resolvió desarrollar para PlayStation el séptimo capítulo de la serie. Aunque no hay planes de convertir *Dragon Quest a 64* bits, esta compañía ya ha comenzado a editar software para nuestra consola. Una de sus primeras producciones es *Mischief Makers,* un brillante juego de plataformas 3-D codificado por Treasure (véase Análisis en nuestro primer número).



Wonder Project J2

Bandai

Conocida en Europa por los juguetes de la serie de televisión *Power Rangers,* esta compañía se responsabilizó de la distribución de los productos de Nintendo en algunos países europeos a principios de esta década. En 1996 la facturación anual de Bandai era de 1.200 millones de dólares (alrededor de 186.000 millones de pesetas). Al año siguiente, esa cifra se cuadriplicó debido al fenómeno *Tamagotchi.* Los intereses de la compañía abarcan desde la electrónica de consumo hasta la producción de programas de televisión, pasando por artículos de limpieza y una participación muy importante en las acciones de Sega. Los planes para N64 de Bandai, de momento, no incluyen ningún juego relacionado con los *Power Rangers* (si acaba apareciendo alguno, lo más probable es que sea de origen estadounidense, no japonés). En cambio, sí que están manos a la obra con *Lode Runner 64,* la actualización de un título legendario de los años 80. El juego original tenía poco más que plataformas, escaleras y la posibilidad de cavar hoyos, de forma que nadie sabe qué dirección tomará Bandai para actualizar este clásico (aparte de añadirle la tercera dimensión). El primer cartucho que esta compañía ha lanzado en Japón ha sido *Tamagotchi World 64,* desarrollado a medias con un equipo de la propia Nintendo. La misión del jugador es cuidar y educar a unos cuantos Tamagotchis que se mueven entre gráficos en 2-D, y poco más. Suponemos que jamás de los jamases aparecerá la versión PAL. ¿Cómo podremos soportarlo?

Koei

Los fans de la Super Nintendo recordarán que Koei era un desarrollador especializado en títulos de guerra no demasiado dinámicos: juegos de rol y simuladores de estrategia como *Romance of the Three Kingdoms.*
Sin embargo, esta compañía emplea a más de 500 personas en todo el mundo y factura anualmente unos 150 millones de dólares (alrededor de 23.000 millones de pesetas), lo que explica que haya conseguido una licencia para la producción de software de N64. Hasta ahora, su equipo de desarrolladores, especializado en títulos de estrategia, sólo ha creado *Mah Jong 64,* aunque ya se habla de *Enigma* (que probablemente será un RPG). Además, se rumorea que podrían estar preparando un juego de estrategia basado en batallas históricas...

Epoch

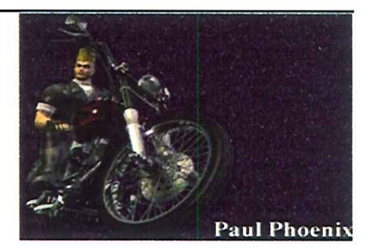
El único producto interesante de esta firma fue el famoso *Doraemon* (cuya popularidad en Japón se remonta a los años que siguieron a la Segunda Guerra Mundial). Epoch volvió a la carga con su célebre felino en una adaptación para N64, pero el resultado no obtuvo el éxito que se esperaba.Hemos tenido ocasión de ver la versión japonesa y lo que más nos ha gustado han sido las cámaras, del estilo *Mario 64*, que permiten admirar la fantástica animación y todos los bolsillos mágicos de este personaje de dibujos animados. Por lo demás, se echa en falta algo de originalidad. Dado el escaso éxito que *Doraemon 64* ha tenido en Japón, es muy poco probable que llegue algún día a Europa.


Doraemon

Namco

Esta compañía, que comenzó sus negocios organizando excursiones a caballo sobre el tejado de unos grandes almacenes de la ciudad nipona de Yokohama, se transformó después en una especialista en máquinas recreativas, con arcades tan legendarios como *Pac Man* (título que en japonés viene a significar algo como «¡Come, come!») y *Xevious*. Posteriormente, ganó mucho peso en la industria al ser una de las dos primeras empresas que obtuvieron licencias de Nintendo.

Desde entonces, Namco ha publicado una larga serie de títulos NES y SNES. Sin embargo, Nintendo decidió quitarle a Namco el estatus de desarrollador especial poco después del acuerdo inicial entre ambas compañías, lo que desató una agria disputa entre Hiroshi Yamauchi y Masaya Nadamura, jefe de Namco, que todavía perdura. No cabe duda de que ésta es una de las razones por las que Namco trenzó una alianza muy estrecha con Sony cuando apareció la PlayStation. Sin embargo, nuestro corresponsal en Japón nos ha hecho partícipes de uno de los rumores más interesantes de los últimos tiempos. Por lo visto, en las calles de Tokio no se habla de otra cosa: ¡habrá una versión de



Tekken 3 para N64! Nosotros tampoco acabamos de creérnoslo, pero si fuera cierto... También se hablaba hace algún tiempo de un juego llamado *World Stadium Baseball 64*, aunque no hemos vuelto a saber nada al respecto...

Hudson Soft

Con Namco, Hudson inició la carrera del desarrollo independiente de cartuchos para la NES en 1984. Previamente, Hudson había trabajado en software para Spectrum, creando el inmortal *Stop the Express* y un precursor de *Pang*.

Sin embargo, su gran acierto fue en NES: *Roadrunner* fue un súper éxito, con más de un millón de ejemplares vendidos (en comparación, las ventas de la versión para PC no rebasaron las 10.000 copias).

No obstante, la creación más brillante de Hudson Soft fue *Bomberman*, para muchos el mejor título multijugador del mundo (opinión que compartimos: uno no es consciente de los tacos que puede llegar a decir hasta que participa en una sesión *HI-Ten*). Hubo cinco versiones distintas de aquél en SNES y ninguna se desvió demasiado de la fórmula original. En la N64, en cambio, el paso a la tercera dimensión no ha sido tan bien recibido como se esperaba, aunque el modo para un jugador ha mejorado de forma notable (véase Análisis en el número 1 de *Magazine 64*). Para enmendar los errores de *Baku Bomberman*, Hudson ha anunciado para este mismo mes el lanzamiento en Japón de *Bomberman Hero*, una mezcla de puzzles, plataformas, rol y aventuras que dará mucho que hablar. Todo apunta a que llegará a nuestro país en invierno, aunque ignoramos si mantendrá el título de *Bomberman Hero*.

Sí sabemos que Hudson continúa trabajando en *Dual Heroes*, uno de los primeros *beat'em up* en 3-D que se anunciaron para N64. Además del



Baku Bomberman

Baku Bomberman

Dual Heroes

elegante diseño que caracteriza a los títulos de esta compañía y unos personajes poligonales fantásticos, los programadores han prometido unas rutinas de inteligencia artificial espectacularmente avanzadas, de forma que este cartucho podría convertirse en el juego de lucha definitivo. Por otro lado, Hudson lanzó no hace mucho *Power League 64*, un simulador de béisbol que no ha disfrutado de una calurosa acogida por parte del público nipón. Se esperan mejores resultados con el prometedor *Soccer 64*.

Por su parte, *Shin Nohon Pro-Wrestling*, también en proceso de codificación, es un simulador de lucha cuyo lanzamiento en España es bastante improbable. Peor suerte aún ha corrido *Kindaichi Shonen No Jikenbo*, un proyecto de RPG detectivesco finalmente cancelado. Mientras tanto, continúan los trabajos de programación del enigmático *Touken Road: Brave Spirits*, que por el título tiene toda la pinta de ser un *beat'em up*. Otra interesante propuesta de Hudson es *Last Region UX*, un *shoot 'em up* en tercera persona protagonizado por *mechs* y que está basado en *Virtual On*, de Sega.

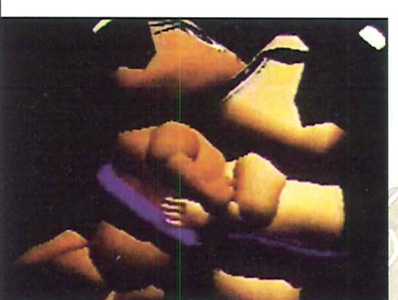
Corren tiempos de mucho ajetreo para uno de nuestros desarrolladores favoritos. Si alguien consiguiera convencerles para que actualizasen a 3-D su *PC Kid*...

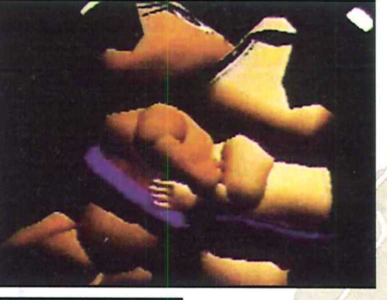
Kemco

Aunque consiguieron algunos buenos títulos para SNES en su momento, como *Dragon View, Lagoon, Drakkhen, Bombuzal* y la serie *Top Gear*, muchos de estos juegos eran versiones de títulos europeos anteriores. Kemco sigue en la brecha con este mismo planteamiento: ya te presentamos *Top Gear Rally* en el número 1 de *Magazine 64* (el mejor juego de coches disponible hasta el momento), y esperamos tener pronto noticias acerca de *Blade and Barrel*. Parece ser que este último no ofrecerá la misma espectacularidad gráfica, pero promete repartir dosis masivas de destrucción al estilo *Blast Corps*. ¡Todo el mundo al suelo! Se sabe que los chicos de Kemco están ocupados también con un juego de snowboard que en Japón se llamará *King Hill*, nombre que cambiará por el de *Twisted Edge Snowboarding* a su paso por Estados Unidos. El lanzamiento se producirá previsiblemente a finales de año (cuando también verá la luz *1080° Snowboarding*).

Bottom Up

Estos desarrolladores han creado *64 Ozumo*, un simpático simulador de Sumo para N64. Probablemente, a ninguno de vosotros le interesará saber nada más, ya que ninguna simulación de este deporte oriental ha sido jamás jugable ni por asomo (si descontamos la parte de Sumo de *Winter Games*, de Epyx). En cualquier caso, tenemos la absoluta certeza de que no llegará a Occidente. Suspiremos todos juntos...





Tecmo

Los responsables de *Ninja Gaiden Trilogy* y de las múltiples encarnaciones del juego japonés de management de fútbol *Captain Tsubasu*, consiguieron en su momento alzar el vuelo gracias a Tecmo *Super Bowl*. Algunos rincones de Internet siguen dedicando demasiado tiempo y espacio a promover esta serie de deportes de culto.

Sin duda, ésa es la razón por la que Tecmo está trabajando en *Super Bowl 64*. Aparte de esto, parece que el juego de lucha en 3-D *Dead or Alive*, famoso por las neumáticas características de sus personajes femeninos, llegará a la N64 algún día. Buena noticia, si te gustan las cosas raras...

ASCII

Para la mayoría del público europeo, ASCII es una firma totalmente desconocida. Todo lo que se ha visto de esta compañía en nuestro continente es una conversión del antiguo clásico de Amiga *Spindizzy Worlds* y algunas versiones bastante atractivas de *Wizardry*, el clon de *Dungeon Master*. Por el momento, ASCII ha logrado un gran éxito en la Super Nintendo con una serie aparentemente interminable de juegos de rol y con el súper éxito *Mini 4-Wheel Drive Shining Scorpion*. Hay que decir, no obstante, que estos aciertos se circunscriben a la Super Famicom (nombre japonés de la SNES), pues ninguno de estos títulos traspasó nunca las fronteras del país del Sol Naciente.

El debut de ASCII en N64 ha sido *Aero Gauge*, el juego de carreras futurista que te presentamos el pasado mes en Visión de Futuro, si bien durante un tiempo se rumoreó que su primer trabajo de 64 bits sería *Derby Stallion 64*, para el 64DD.

GO! GO!

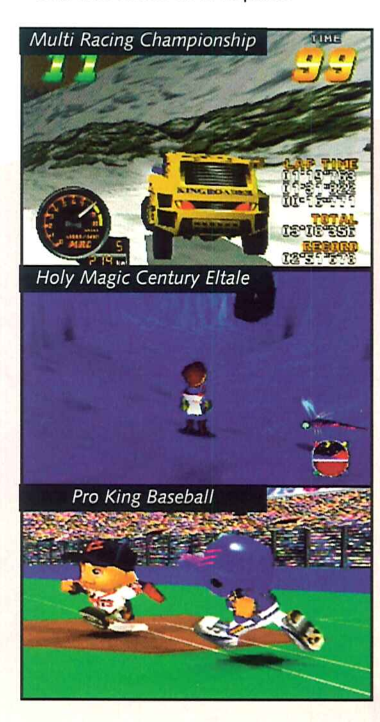
Imagineer

Hace tiempo, los chicos Imagineer llevaban una vida cómoda en la que se encargaban de convertir a SNES títulos populares de PC, como *Populous, Mega Lo Mania, Powemonger, Sim Earth, Sim Ant o Wolfenstein 3D*.

Sin embargo, su oferta para N64 es muy distinta: *King of Pro Baseball* (sólo disponible en Japón y del que ya se está desarrollando una continuación), *J-League Dynamite Soccer* (de incierto lanzamiento en España) y *Multi-Racing Championship* (el único juego de coches capaz de rivalizar con *Top Gear Rally*).

Especialmente sugerente es Holy *Magic Century*, el esperadísimo juego de rol. Con el estilo tridimensional de *Mario 64*, este juego promete tener todos los elementos de los mejores títulos del género: posadas, armerías, bosques, «combates por turnos», etc. Dada la escasez de RPGs para N64, y gracias sus atractivos gráficos, el éxito está asegurado (como mínimo en Japón, vaya). Otros títulos de Imagineer en pleno desarrollo son: *Reason, Mahou Seiki Eruteiru y Quest 64*, además de *Sim City 2000*, que funcionará con el 64DD. ¡Ah!, también se habla de algo llamado *Snowspeeder*, ¿no te suena de algo?

En cualquier caso, y debido al secretismo de los programadores nipones, seguramente no sabremos mucho más hasta que no estén todos ellos a la vuelta de la esquina.



Multi Racing Championship

Holy Magic Century Eltale

Pro King Baseball

Vic Tokai

La decisión de Nintendo de otorgar una licencia N64 a Vic Tokai sorprendió a muchos, sobre todo porque los anteriores productos de esta firma para PC y Saturn no habían sido demasiado espectaculares.*Dark Rift* fue el cartucho con que estos chicos debutaron en N64. Considerado como uno de los primeros juegos que aprovechó debidamente los efectos gráficos de la consola, no tardó en entronizarse como el mejor *beat 'em up* de N64..., hasta la llegada de *Mace*. Desde entonces, los chicos de Vic Tokai no nos han traído nada, aunque se sigue hablando de un proyecto llamado *Wet Corpse* (del que se desconoce hasta el género). También tenemos noticias de un juego llamado *Golgo*, cuya fecha de lanzamiento está prevista para mediados de este año... Nosotros tampoco nos lo creemos.

Video System

Aunque es uno de los desarrolladores menos conocidos de Japón, Video System es responsable de algunos títulos para SNES tan famosos como *F1 Grand Prix* y *Super Volley 2*.

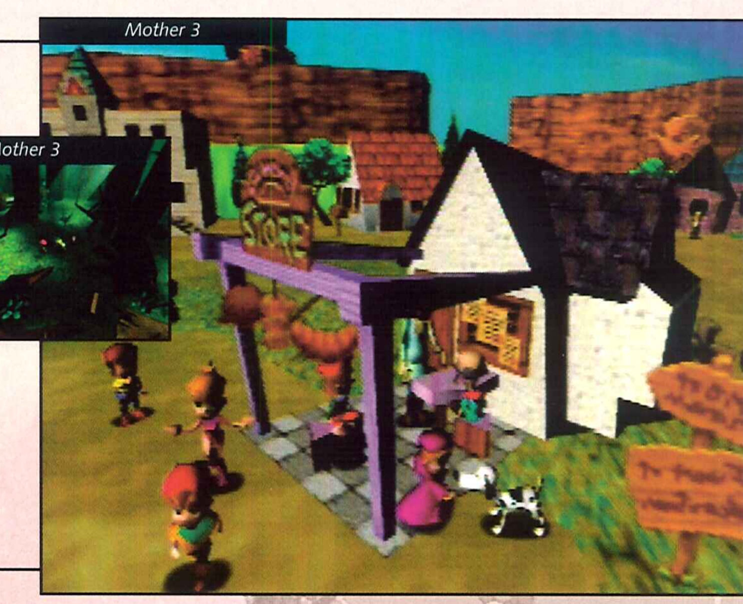
Los chicos de Video System son quienes nos trajeron hace poco el primer simulador de vuelo «serio» para N64, *Aero Fighters Assault* (del que se rumorea que se está desarrollando una continuación, conocida por ahora como *Flight Simulator*), y en Japón lanzaron hace unos meses una nueva versión de *Mah Jong* llamada *Jangou Sim Mahjong Do 64*. También están trabajando en un cartucho denominado *XSW-1*, en un *shoot'em up* en 3-D que todavía no tiene nombre y en *World Grand Prix*, una actualización en 64 bits de *F1 Grand Prix*.


Sonic Wings Assault

HAL Laboratories

Tras ganarse una reputación formidable con los juegos *Kirby*, HAL tiene al menos tres títulos previstos para N64.
Fishing es lo que podríamos llamar un «simulador de pesca», así que no hay que ser un lince para adivinar que a las ranas les crecerá pelo antes de que llegue a Occidente. *Mother 3* tiene esa aureola propia de los grandes títulos N64, aunque empieza a ser dudoso que tenga el honor de ser el primer juego que aparezca para el 64DD. Como los anteriores *Mother* para NES y SNES, su autor es Shigesato Itoi, que para esta tercera entrega ha abandonado la estética yanqui de los años 50 y ha ideado escenarios más fantásticos y siniestros. Nos han soplado que los combates serán al más puro estilo rolero: «por turnos» (parece ser que el súper éxito de PlayStation, *Final Fantasy VII*, los ha vuelto a poner de moda).

Itoi también está trabajando en un juego de *nurturing* cuyo nombre provisional es *Cabbage*. Se basará en la idea de las mascotas virtuales, un concepto que tiene su génesis en el juego de los años 80 *Little Computer People* y que recientemente se ha popularizado gracias a los *Tamagotchi* de Bandai. Estáis advertidos.



Mother 3

Mother 3

T&E Soft

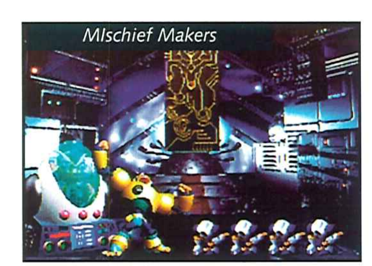
Uno de los desarrolladores menos prolíficos que ha dado el salto de la SNES a la N64 es T&E Soft; su producto más popular es *Pebble Beach Golf Links*, sobre el que están trabajando para crear una versión en 64 bits. Sí, a nosotros también nos extraña que una compañía japonesa esté trabajando en la simulación digital de una competición americana de golf.

Es pronto para saber si *Waialae Country Club y Augusta Golf* van a seguir la estela de *Pebble Beach* pero T&E Soft aún tiene la oportunidad de sorprendernos con *Cu-On-Pa*. Éste es otro proyecto un poco confuso, ya que se basa en un juego que ya apareció para PC en Europa con el nombre de *Endorfun*. Se trata de una extraña mezcla de cubo de Rubik, Otelo, las damas y... *Tetrisphere:* el jugador tiene que mover un cubo multicolor intentando encajar el color de las caras con el de los bloques del área inferior de la pantalla. La idea inicial era que este juego se comercializara poco después del lanzamiento japonés de la N64, pero unos retrasos interminables y la inesperada aparición de una versión SNES perfectamente aceptable nos hacen pensar que la versión N64 quizás nunca llegue a las tiendas.

Treasure

Fundada hace seis años por exprogramadores de Konami, Treasure se dedicó a aplicar la experiencia de su plantilla con títulos como *Contra Spirits* para producir juegos individuales para Mega Drive.

Gunstar Heroes marcó la pauta con un scrolling lateral ultrarrápido, unos jefes de diseño brillante y unas concesiones al surrealismo insólitas incluso para los parámetros japoneses. Después, Treasure desarrolló otros títulos de éxito para Mega Drive, como *Dynamite Headdy*, antes de tomar la decisión de trabajar en software para la nueva máquina de Nintendo. Así, esta firma comenzó a programar juegos N64 incluso antes de que el juego de chips de la nueva consola estuviese acabado. *Mischief Makers* fue el resultado. Se trata de un programa que imita el estilo de los juegos 2-D de los anteriores éxitos de la compañía en la plataforma de 16 bits de Sega, pero añade una gruesa capa de potencia de 64 bits y un estilo de juego que complica las cosas porque no permite disparar sobre todos los elementos que aparecen en pantalla.

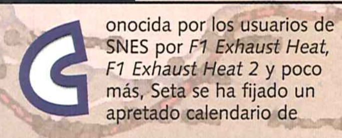


MIschief Makers

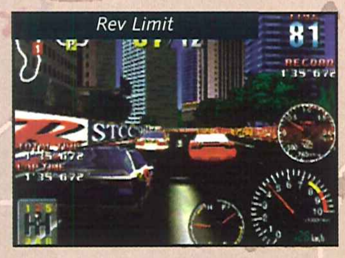
Capcom

La célebre compañía japonesa que nos trajo las series *Street Fighter* en las anteriores máquinas de Nintendo, por fin va a estrenarse en N64. Aunque no será con ninguna versión del laureado *Resident Evil* de PlayStation, los tres títulos que componen por ahora su plan de lanzamientos en 64 bits no tienen mucho que envidiar al repertorio de Capcom para la consola de Sony: el primero será una versión actualizada del famoso *Mega Man*, que saldrá en Japón con el nombre de *Rockman Dash*. Esperemos que el mítico súper héroe del espacio se presente esta vez en formato poligonal; si el proyecto es un juego en 2-D, al estilo *Yoshi's Story*, es muy probable que no lleguemos a verlo en Occidente (los títulos de *Mega Man* que se han lanzado en las máquinas de 32 bits han pasado completamente desapercibidos fuera de Japón). El segundo título que se espera con creciente impaciencia es *Makaimura 64*... Claro que, dicho así, te sonará a chino (bueno, más bie a japonés). Se trata de una nueva versión del célebre *Ghouls'n'Ghosts*, el juego que arrasó en las salas recreativas de todo el mundo a mediados de los 80. Sí, a nosotros también se nos iluminó la cara cuando nos enteramos. La sorpresa fue mayor todavía cuando nos dijeron que Capcom está desarrollando para N64 ¡*Street Fighter 64*! Suponemos que se parecerá bastante al *Street Fighter EX Plus Alpha* de PlayStation, la única versión poligonal del célebre juego de lucha, aunque pasado por el *mip-mapping* de la N64 seguro que el resultado es muy superior.

Seta



Conocida por los usuarios de SNES por *F1 Exhaust Heat*, *F1 Exhaust Heat 2* y poco más, Seta se ha fijado un apretado calendario de lanzamientos para N64. Además de su primer título para esta plataforma, *The Glory of St. Andrew's* (un simulador de golf inédito en nuestro país) y del fabuloso *Wild Choppers* (cuyos helicópteros no han aterrizado aún en Europa), Seta tiene otros juegos en perspectiva. En primer lugar, está *Rev Limit*, el título de carreras más prometedor del momento; su desarrollo ha experimentado múltiples contratiempos pero muy pronto saldrá a la venta en su país de origen. Además, esta gente ya está dando los últimos retoques al simulador de ajedrez japonés *Saikyo Habu Shogi* y al de ajedrez chino *Ikazuchi no Goto Ku*.



Rev Limit

Human



Aunque *Human Grand Prix* tuvo una gran acogida entre los jugadores de Super Nintendo, la versión para la máquina de 64 bits que hace unos meses se lanzó en Japón no disfruto de una calurosa bienvenida (era casi idéntica a su homónima de SNES).

Los únicos títulos que se esperan de Human en el futuro son *Human Wrestling* y *Air Boarder 64*, aunque la verdad es que nosotros preferiríamos que nos anunciaran una versión para N64 de *The Firemen*.



Human Grand Prix

Y aún hay más (quizás)

Square, uno de los productores más importantes de juegos para SNES, todavía no ha comunicado que esté trabajando en ningún cartucho para N64. Su decisión de desarrollar *Final Fantasy VII* para PlayStation, cuando hasta la fecha todos los títulos de esta serie habían estado disponibles en sistemas Nintendo, disgustó al señor Yamauchi mucho más de lo que está dispuesto a admitir. Además, otras secuelas de juegos famosos en SNES, como *Front Mission* y *Romancing SaGa*, también aparecerán en la consola de Sony sin que Square haya hablado para nada de la N64. Por desgracia, no es previsible que este desarrollador produzca gran cosa para N64 hasta que el 64DD haya demostrado lo que vale. Por lo menos, todavía no han anunciado *Chrono Tiguer* ni *Seiken Densetsu 4* (*Secret of Mana 3*) para PlayStation...

Taito es otro desarrollador que hasta ahora había brillado por su ausencia en la lista de productores de títulos para N64. Por fortuna, parece que las cosas van cambiar: en estos momentos, está trabajando en una versión actualizada del clásico *Bubble Bobble* (que saldrá en Japón con el nombre de *Puzzle Bobble 64*). Además, últimamente se oyen rumores que asocian el nombre de Taito con *Automobili Lamborghini*, no se sabe si en relación a una continuación o a una pista extra que funcionaría con el 64DD.

A Takar, la compañía creadora de *Fatal Fury* y *Art of Fighting*, nadie la echará de menos, mientras que Bulletproof Software, productores de incontables versiones de *Tetris*, parecen haber desaparecido del mapa. Así, ya sólo quedan en el limbo unos pocos desarrolladores japoneses pequeños, como Electro Brain, Sofel, Jaleco, Toei, Datam Polystar, Chunsoft... Tan sólo sabemos de un proyecto de este último: *Fushigi no Dungeon*, cuyo lanzamiento no está previsto para antes de 1999. La gente de Nintendo, Hudson y Konami podrá dormir tranquila durante bastante tiempo.

Casi nos olvidamos...

Una compañía muy prolífica se acerca al mundo N64 con ganas de pegar muy fuerte. Hablamos de Culture Brain, los creadores de clásicos como *Golden Fighter*, *Ultimate Fighter* y el fantástico título de rol *First Queen*. Aseguran que antes de acabar el año habrán sacado al mercado (en Japón, al menos): *Hiryu no Ken 64 (Fliying Dragon 2)*, *Robo Wres*, *Hashire Boku no Uma*, *Nintama Rantaro 1-2-3*, *Ultra Baseball 64*, *Pro Shinan Mah-Jong* y *Art of Fighting Twin* (la continuación del viejo *beat 'em up* de Takar). Poca cosa, ¿eh?

Por su parte, Athena, el equipo de codificadores que creó el *shoot 'em up Bio Metal*, está enfrascado en un proyecto llamado *Dezaemon 3D*; mientras que *Super Double Yakuman* ocupa las madrugadas de los chicos de Vap. Además, una compañía llamada Natsume está trabajando en *Legend of the River King* y *Harvest Moon 64*. Marigul se estrenará como codificador en 64 bits con *Doubutsu Banchou* y *Kyojin no Doshin* (este último para el 64DD). De la mano de Ion Storm llegará *Daikatana*, que ya está casi terminado; Keoi por fin versionará el famoso *Dynasty Warriors* para nuestra consola; y Philips presentará antes de que expire el año su primera incursión en el desarrollo para N64: *Robotech: Crystal Dreams*. ¿Cuántos de estos juegos llegarán a terminarse? ¿Cuántos se retrasarán hasta pasado el año 2000? ¿Cuántos no traspasarán nunca las fronteras niponas? ¿Algún día tendremos las respuestas para todas estas preguntas? Pues claro.

EL MES QUE VIENE

MAGAZINE 64 CRUZA EL CHARCO PARA VER CÓMO LOS DESARROLLADORES ESTADOUNIDENSES, COMO ID SOFTWARE, IGUANA Y MIDWAY, SE LANZAN A RECOGER EL GUANTE ARROJADO POR LOS JAPONESES.

CONCURSO TETRISPHERE



JUEGA CON...



Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE 10 CARTUCHOS DE *TETRISPHERE*. RESPONDE CORRECTAMENTE A NUESTRAS PREGUNTAS, RELLENA EL CUPÓN ADJUNTO Y ENVÍALO A CONCURSO TETRISPHERE, *MAGAZINE 64*, PASEO SAN GERVASIO, 16-20, ESC. A ENTLO. 2ª, 08022 BARCELONA ANTES DEL PRÓXIMO 1 DE JUNIO.

A- ¿Quién inventó el clásico Tetris?

B- ¿Cuántos robots hay en Tetrisphere y cuáles son sus nombres?



CUPÓN

RESPUESTAS:..

....

NOMBRE:..

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN:..

CÓDIGO POSTAL:..

PAÍS:..

TELÉFONO: ....

LAS BASES DEL CONCURSO

1. PUEDE PARTICIPAR CUALQUIER LECTOR QUE NO TENGA VINCULACIÓN ALGUNA, DIRECTA O INDIRECTA, CON CUALQUIER TRABAJADOR O COLABORADOR DE ESTA EDITORIAL.
2. NO EXISTEN PREMIOS EN METÁLICO ALTERNATIVOS.
3. LAS RESPUESTAS DEBEN RECIBIRSE EN LAS OFICINAS DE MC EDICIONES S.A. EN EL PLAZO INDICADO. NO SE ACEPTARÁN RECLAMACIONES POR PÉRDIDAS DE CORREOS. SÓLO SE ACEPTARÁ UN CUPÓN POR LECTOR.
4. EL NOMBRE DE LOS GANADORES SERÁ PUBLICADO EN PRÓXIMAS EDICIONES DE LA REVISTA.
5. LA DECISIÓN DE LOS JUECES SERÁ INAPELABLE.
6. LA PARTICIPACIÓN EN ESTOS CONCURSOS IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS ANTERIORES.

ENHORABUENA A LOS GANADORES DEL CONCURSO FIFA:RUMBO AL MUNDIAL 98:

Daniel Ballesteros Álvarez (Zamora)
Miguel Ballesteros (Madrid)
Daniel Cerdán Mendoza (Palma de Mallorca)
Gustavo Cimadevilla López (Oviedo)
David Igelmo Arango (Gijón)
Jacob Negre Corpas (Girona)
Daniel Quintilla Martín (Barcelona)
Jesús Rodríguez de Diego (Madrid)
Jonathan Rodríguez Reyes (Tenerife)
Óscar Sánchez Sánchez (Málaga)

Respuestas correctas: A/ 16 B/ 172,189

INTERFILMS

Tu Revista de CINE y VIDEO que lo tiene TODO: actualidad, entrevistas, reportajes, coleccionables...

En este número: "PRIMARY COLORS": TRAVOLTA Y EMMA THOMPSON, clónicos de CLINTON Y HILARY Entrevistas: MARIA CASAL, SERGIO OTEGUI, JEREMY IRONS

Teatro: LUIS RAMIREZ, Productor de "EL HOMBRE DE LA MANCHA"

Leyendas: SOFIA LOREN

Todos los Grandes ESTRENOS de CINE y VIDEO de MAYO

ENTREVISTA EXCLUSIVA CON MIGUEL BOSÉ

Y además FICHAS, LAS MEJORES CARATULAS DE TV, FESTIVALES, NOTICIAS...



¡ COMPRALA YA !

POR SOLO

450 pts.

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

ENTIÉNDEME

El nombre del juego
El distribuidor
El desarrollador
Un resumen de nuestro análisis
Trucos y consejos para sacar el máximo provecho del juego
La puntuación
El número en el que fue analizado
Cuánto vale

ADIVINA QUIÉN SOY

CALABAZA/HELLO! WEEN | 0000 | 64 | 0 ● 1%

No te pases noches enteras buscando: en nuestro *Directorio* te proporcionamos una breve reseña y los datos imprescindibles sobre los títulos de N64 editados en España. Cada mes actualizaremos los precios y revisaremos las puntuaciones, que subirán, se mantendrán o caerán dependiendo de la calidad de los nuevos cartuchos que vayamos examinando. El símbolo IH (Invitados de Honor) acompaña a aquellos juegos cuyo lanzamiento tuvo lugar con anterioridad al nacimiento de *Magazine 64* y que no han aparecido en la sección *Análisis*.

● Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

AEROFIGHTERS ASSAULT

KONAMI/PARADIGM | 9.990 | 64 | 4 ● 77%



Un auténtico simulador de vuelo y una alternativa a *Lylat Wars* que deberías tener en cuenta. El título de Paradigm te pone al mando de un montón de aviones diferentes (cazas reales) para acabar con toda suerte de malos: combates aire-aire, aire-tierra, ambas cosas a la vez... El control de los aparatos se ajusta con total precisión al mando analógico, y la variedad de armas es algo fuera de lo común. Mejor que cualquier simulador de vuelo de 32 bits pero inferior a la mayoría de los de PC.

● Cuando tu objetivo sea un punto en tierra, vuela bajo y a gran velocidad. Los aviones enemigos no podrán alcanzarte.

DARK RIFT

VIC TOKAI | 64 | 1 ● 81%



Es algo así como el *Automobili Lamborghini* de los juegos de mamporros: bastantes luchadores (perfectamente moldeados en 3-D) para escoger, texturas alucinantes, transparencias inmejorables, efectos de luz a tiempo real... ¿Pero? Todos se mueven igual y no responden debidamente si no ejecutas la combinación de botones exacta; además, los escenarios no son interactivos y el balance final es de un cierto sopor.

● Entra este código en la pantalla de títulos para luchar como los dos jefes secretos del juego: A, B, R, L, Abajo-C y Arriba-C

BLAST CORPS



NINTENDO | 9.900 | 64 | 1 ● 88%



Un juego sorprendente, divertido y original como pocos. Tu delicado oficio será demolerlo todo (edificios, monumentos, depósitos de agua, montañas...) para abrir paso a un convoy que transporta armas nucleares. ¿A base de pico y pala? Hay formas mucho más apetecibles: ¿qué tal una selección de vehículos de demolición? También es un estupendo juego de carreras que no te puedes perder. Lo único decepcionante es su duración: se acaba demasiado pronto.

● Aparca junto a un edificio con la puerta de tu vehículo pegada contra éste. Si pulsas Z repetidamente, la estructura explotará.

DIDDY KONG RACING

NINTENDO/RARE | 8.990 | 64 | 2 ● 90%



Un juego que ya encabeza la lista de favoritos de muchos usuarios de N64. *Diddy Kong Racing* es el primer título de aventuras y carreras, todo en uno. Disfruta con sus escenarios enormes, sus gráficos impecables, sus jefes al final de pantalla y un desfile inacabable de personajes. Es tremendamente divertido, muy largo y ofrece la posibilidad de jugar cuatro personas a la vez sin ralentizarse en absoluto. Imprescindible.

● Para conseguir una salida súper rápida, espera a que la señal «Get Ready» aparezca. Cuando ésta se esfume, aprieta el acelerador, justo antes de «Go!». No es fácil.

BAKU BOMBERMAN

NINTENDO/HUDSON | 8.990 | 64 | 1 ● 73%



El mítico hombrecillo experto en explosivos de las 2-D, inmerso en escenarios tridimensionales de impecable aspecto. Goza de unos gráficos espectaculares y una correctísima utilización del *mip-mapping*, pero arrastra una escasa jugabilidad y un modo multijugador muy pobre. Las pantallas son demasiado fáciles y los jefes de final de pantalla parecen invencibles. Ésta es la primera vez que las 3-D afectan a la calidad de un veterano.

● Cuando topan oblicuamente con una superficie, las bombas no se detienen, sino que se deslizan por ella con resultados imprevisibles.

DUKE NUKEM 64



NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 13.990 | 64 | 2 ● 85%



El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64. Cantidades industriales de sangre y vísceras, violencia malsana, dolor... Lástima que Nintendo haya censurado ciertas escenas subiditas de tono en la conversión (precisamente, las que habían hecho tan famoso a *Duke*). Aun así, no deja de ser una auténtica gozada. ¿Tu hermana pequeña es repelente y no te dejan suicidarla? Desahógate.

● Recuerda que no ya no puedes disparar contra las damiselas descocadas. Para liberarlas, usa el botón Abrir (por defecto, el botón lateral derecho).

EXTREME G



NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 9.990 | 64 | 1 ● 87%

Se trata del *Wipe Out* de N64 (aunque otros imitadores, como *F-Zero X*, están en camino). Muy fluido y rápido, pero incontrolable. Los enemigos conocen las pistas a la perfección y resulta prácticamente imposible ganar una carrera. No obstante, hay que reconocerlo como una verdadera proeza técnica. Si le dedicas suficiente tiempo y llegas a conocer las pistas, será uno de tus juegos preferidos. Sobredosis de velocidad... y de niebla.



● Prueba a teclear «fisheye» en la pantalla de nombre del jugador. Esto provoca la extraña sensación de estar en una pecera mientras conduces. Curioso.

INT. SUPERSTAR SOCCER 64

KONAMI 13.990 | 64 | 1 ● 92%

Para muchos, el mejor juego de fútbol nunca habido. *ISS 64* es, sencillamente, una obra de arte. Tiene un aspecto maravilloso, pero si por algo sobresale de verdad es por su realismo. Puedes ejecutar las jugadas de pase más intrincadas para que el delantero marque el gol más glorioso.



● Como la vida misma. Un juego casi sin defecto alguno que sólo podría mejorar con la adición equipos reales.

F1 POLE POSITION

UBI SOFT 12.990 | 64 | 1 ● 81%

Un buen juego, con su flamante licencia oficial y todo, pero muy por debajo de las posibilidades de la consola. Los 16 circuitos reales del Mundial de Fórmula 1 del 97 están reproducidos curva a curva, pero los gráficos no pasan de ser funcionales. Los coches, sin embargo, responden muy bien al mando analógico, y la multitud de opciones alargan su jugabilidad y duración de forma considerable. Si pudiesen jugar dos...



● Si tu compañero en boxes te grita que vayas hasta allí, no le hagas caso. Puedes completar la carrera sin un solo cambio de neumáticos.

LYLAT WARS



NINTENDO 10.990 | 64 | 1 ● 90%

96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Los 18 niveles y las diferentes rutas posibles son espectaculares. Si bien es cierto que tiene algunos defectillos, ninguno es demasiado relevante. Perfecto para jugar solo, perfecto para jugar con tres amiguetes... Gráficos geniales y una incomparable respuesta al Rumble Pak (incluido con el cartucho). Uno de los mejores títulos para tu consola.



● Consigue medallas de oro en todos los niveles para el modo tanque y Expert con cuatro jugadores.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98



ELECTRONIC ARTS  | 64 | 1 ● 93%

¿Quién lo hubiera pensado? Nacido para borrar *FIFA 64* de la memoria colectiva, el nuevo y mejorado *FIFA* introduce la clase de juego de pases fluidos que hicieron de *ISS 64* algo grande. Aunque no ensombrece en absoluto al título de Konami, su repertorio de equipos internacionales con jugadores fácilmente identificables magnifican su atractivo. Prevemos que es el anticipo de un *FIFA '99* formidable.



● Prueba a usar el voleo alto (Arriba-C) para buscar jugadores delante de ti. Es más seguro que los pases rasos, puesto que evitas los marcajes.

MACE: THE DARK AGE



NSC/ATARI/MIDWAY 13.990 | 64 | 1 ● 91%

Un peso pesado del género de lucha: escenarios tridimensionales interactivos por los que los personajes pueden desplazarse a su antojo, luchadores poligonales con cantidad de movimientos exclusivos, multitud de opciones... ¿Fallos? Puede que sea demasiado rápido, se echan en falta más personajes y el control digital no se diferencia apenas del analógico... ¡Qué demonios, es prácticamente perfecto! No puede faltarte.



¿Quieres ser Pojo el Pollo? Escoge a Taria. Al final de un asalto, haz Execution y tu rival se convertirá en pollo. En la próxima selección de personaje, elige a Taria con A y sostén Start hasta «¡Fight!» ¡Ya eres Pojo!

GOLDENEYE 007



NINTENDO/RARE 8.990 | 64 | 1 ● 94%

Es nuestro juego preferido: goza de la mejor inteligencia artificial que se ha visto nunca, los enemigos son actores reales escaneados y poligonados (animados después con motion capture), los gráficos son impecables, las pantallas son enormes, el modo multijugador es fantástico... ¿Por qué no tiene un 100%? Por si le encuentras algún fallo que se nos ha escapado... Esperemos al nuevo 007 de Rare para adjudicar un 100%. Prudencia obliga.



● En Secret y 00 Agent, si disparas a los científicos... ¡Sorpresa! Éstos responden a la agresión con armas de fuego (peor sería una conferencia sobre antimateria).

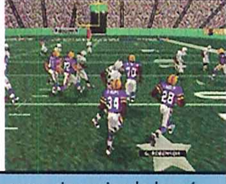
MADDEN 64





ELECTRONICS ARTS 12.990 | 64 | 2 ● 92%

A diferencia de *FIFA*, la serie *Madden* de Electronic Arts no ha defraudado en ninguna de sus apariciones anuales. En su primera salida al escenario de los 64 bits, demuestra estar en mejor forma que nunca. En efecto, ésta es probablemente la mejor versión del juego hasta la fecha. Ábrete camino practicando 300 jugadas de carreras y pases, y saca partido de un interminable inventario de estrategias ofensivas y defensivas.



● Aunque *Madden 64* te ofrece ocho vistas distintas, la «Madden cam» sigue siendo la más recomendable por su equilibrio entre amplitud de perspectiva y percepción de detalles.

FIGHTER'S DESTINY



INFOGRAMES/IMAGINEER 11.990 | 64 | 3 ● 85%

Uno de los mejores juegos de lucha en cualquier plataforma. Aunque carece de las texturas y la profusión de detalles gráficos de *Mace*, *FD* goza de una animación inmejorable. Los modos de juego son numerosísimos, y la lista de movimientos es casi interminable. Además, cuenta con un original sistema de «aprendizaje»: el juego presenta a un maestro que enseña nuevas técnicas y movimientos a los personajes. Los luchadores recordarán las lecciones aprendidas guardándolos en una tarjeta de memoria.



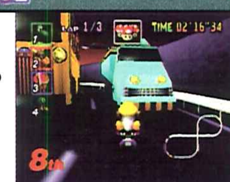
● Cuando te quedes colgado al borde del cuadrilátero, en lugar de subir espera a que tu adversario se aproxime y pulsa A + B. «Ring Out!»

MARIO KART 64



NINTENDO 9.990 | 64 | 1 ● 91%

Sólo a los muchachos de la propia Nintendo se les podía ocurrir convertir un plataformas de toda la vida en un juego de carreras. *Mario Kart 64* es un término medio entre el juego estrella de N64 (*Super Mario 64*) y *Diddy Kong Racing*. Desenfadado, original, divertidísimo, preciso... El control se ajusta a la perfección al mando analógico y la curva de dificultad es la idónea. Un cartucho de calidad indiscutible.



● En la salida de la carrera, dale al acelerador justo antes de que la luz se ponga verde y saldrás embalado.

GO! GO!

MISCHIEF MAKERS



NINTENDO/TREASURE 8.990 | 64 | 1 ● 90%

Un verdadero tratado de originalidad. Un plataformas completamente diferente, orientado sobre todo a nostálgicos: es 2-D. Bueno, también hay fragmentos en 3-D, aunque no son su punto fuerte. Es de lo más raro, divertidísimo y muy largo. Como en *Super Mario*, los personajes te van dando instrucciones (ve estudiando inglés). Sólida jugabilidad, efectos sonoros de lo más excéntricos y una banda sonora que te encantará.



Para vaciar una de las dos unidades de memoria, selecciona la estrella de abajo y marca el jugador para eliminar. Te harán tres preguntas. Responde «Yes», «Yes» y «No». Ya puedes escribir tus datos.

PILOTWINGS 64



NINTENDO 9.990 | 64 | 1 ● 89%

Un juego espectacular. Es probablemente el que mejor aprovecha (con sólo 64 Megas) los efectos gráficos de la consola y el stick 3-D. Aunque de primeras parece algo «soso», cuando empiezas a dominarlo se convierte en parte de ti. No verás vehículos más raros en un simulador de vuelo: ala delta, hombre-bala, turborreactor personal, helicóptero-ultraligero... Quien ideó todo esto tenía mucho tiempo libre, desde luego.



● Las cuatro Birdman Stars se hallan en el parque de Nueva York, dentro de la cascada de Artic Island, en una cueva en la Crescent Island y en la roca en forma de puente de Holiday Island.

NBA HANGTIME

NEW SOFTWARE CENTER/GTI 13.990 | 64 | IH ● 75%

La inmortal serie *NBA Jam* se perpetúa en la N64 con esta conversión del arcade algo obsoleta. Dejando de lado que sus 3-D y el trabajo sobre los sprites no son merecedores de ser acogidos en la N64, el verdadero talón de Aquiles de *Hangtime* son los partidos dos contra dos, que devienen aburridos rápidamente. Recorrer de punta a punta la pista sin descanso, intercambiando canastas con la CPU, no es nuestra idea de la diversión. La lista de trucos más larga no podría mantener tu mirada fija en la pantalla mucho rato.



● Para crear duplicados de los jugadores estrella, introduce 0000 como tu número de identificación. Ahora, teclea tu nombre como nombre del jugador.

SAN FRANCISCO RUSH



NEW SOFTWARE CENTER/GTI 14.990 | 64 | 2 ● 87%

Un juego de carreras muy entretenido y que aporta ingeniosas novedades al género. Los vehículos –velocísimos-- no responden a la ley de la gravedad, sino a la de la espectacularidad. El trazado de los circuitos sorprende por su variedad y por la abundancia de secciones secretas y rutas alternativas. Sin embargo, sus escenarios se ahogan en niebla, los vehículos son difíciles de maniobrar y la banda sonora es insoportable. Con todo, un título recomendable.



En Practice Mode, para resucitar en el lugar del choque: en Set Up, mantén Z apretado y entonces pulsa Izquierda y Derecha sin soltarlos. Déjalos ir. Con Z apretado, pulsa Derecha e Izquierda.

NBA PRO '98

KONAMI 13.400 | 64 | 4 ● 82%

El simulador de baloncesto en 3-D que necesitaba N64. Las fotos de todos lo jugadores reales de la NBA se han escaneado y puesto sobre personajes poligonales animados mediante captura de movimiento. La variedad de técnicas que se pueden ejecutar en la cancha es fascinante, aunque su auténtico punto fuerte es el modo para varios jugadores. Sin embargo, algunas cámaras presentan serios problemas a la hora de seguir la acción, le falta sensación de tridimensionalidad y le sobran estadísticas.



● Para machacar, pulsa Z al entrar en el área de canasta y, justo antes de llegar al aro, suéltalo y pulsa B+»atrás» (con el stick analógico).

SHADOWS OF THE EMPIRE

NINTENDO/LUCAS ARTS 10.990 | 64 | 1 ● 78%

Fue sin duda el título que más nos costó puntuar: el cartucho incluye varios juegos diferentes (de distintas calidades) que siguen un hilo argumental común. Algunos de ellos son geniales, pero otros... Nuestros preferidos son los de simulación de vuelo, aunque algunos tipo *Doom* tampoco están mal. Quizás les pareció ideal a los fans de la trilogía, pero a los demás (el cartucho en conjunto) nos decepcionó profundamente.



● Para ver la secuencia del final, introduce _Credits como tu nombre.

NFL QUARTERBACK CLUB'98



NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 13.990 | 64 | 2 ● 89%

Aunque, sobre el papel, *QuarterBack Club* parece un aspirante cualificado a la corona de *Madden*, no consigue destronar al viejo maestro debido a unos controles demasiado enrevesados y una curva de dificultad absurdamente complicada. Sus grandes bazas son la posesión de la licencia *NFL* y los gráficos más asombrosos que se han visto nunca en un juego de deportes. Muy indicado para los puristas del fútbol americano.



● A pesar de su relativa dificultad, QuarterBack Club es un título que sabe recompensar a los temperamentos perseverantes, así que no des tu brazo a torcer. Muy pronto publicaremos consejos para facilitar el control del juego.

SNOWBOARD KIDS



NINTENDO/ALTUS 8.990 | 64 | 4 ● 90%

Nuestro primer título de carreras sobre tablas de snowboard. Es tremendamente rápido, y permite hacer piruetas increíbles. Gracias al impecable uso que los programadores de Atlus han hecho del *anti-aliasing*, la nieve parece casi real. Los escenarios se han detallado con todo el cuidado del mundo, y el modo para varios jugadores funciona de miedo. Los personajes se nos antojan demasiado caricaturescos, con sus cabezas gigantes y sus nombres de golosina.



● En las pistas fáciles, toma las curvas por la parte exterior; así no tendrás que ladear la tabla y no perderás velocidad. En las difíciles, haz un giro muy cerrado y frena a mitad de la curva.

NHL BREAKAWAY '98

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 12.990 | 64 | 4 ● 84%

Un excelente simulador de hockey para N64. Su acción frenética y la multitud de modos que ofrece lo convierten en uno de los cartuchos más equilibrados que hemos analizado: combina la clásica mecánica de los juegos deportivos (un partido tras otro) con ciertos elementos de estrategia. Puedes controlar los fichajes, la salud de cada jugador, los entrenadores, las peleas sobre el hielo... Un juego fantástico si no fuera por un pequeño detalle: es de hockey.



● En el menú de Create Character, en lugar de crear «seres perfectos» para tu equipo diseña «verdaderos desastres» y mételos en las plantillas de los equipos contrarios.

SUPER MARIO 64



NINTENDO 9.990 | 64 | 1 ● 96%

¿Qué se puede decir de *Super Mario 64* que no sepa todo el mundo? Condecorado en la E.C.T.S. como el mejor juego del año. Es el estandarte de N64, la mascota de Nintendo, el rey de reyes. Un cartucho casi infinito del que resulta imposible aburrirse. Escenarios interiores y exteriores enormes, modelados por completo en 3-D, con una calidad gráfica increíble y un respeto religioso al pad analógico. Insuperable... *¿Super Mario 2?*



● Si tienes el juego hace poco, no le restes emoción utilizando atajos y trucos avanzados. ¡Ánimo, que 120 estrellas se encuentran en un plis-plas! «Encima recochineo.»

TETRISPHERE

NINTENDO/H2O 8.990 64 4 ● 73%

Fantástico juego de puzzles en 3-D. La mecánica es básicamente la misma que la del clásico Columns: unir piezas iguales y detonarlas. En pantalla aparece una gran esfera compuesta por varias capas (como una cebolla poligonal), y cada capa a su vez está compuesta por multitud de piezas geométricas de diferentes colores. Tu misión es destruir tantos bloques como sea preciso hasta llegar al centro de la esfera. Tremendamente divertido y tan adictivo como el clásico *Tetris*.



● Céntrate en las zonas con cuadrados y, cuando logres abrir una brecha, intenta detonar las capas exteriores desde dentro. Tardarás mucho menos.

WAVE RACE 64



NINTENDO 9.990 64 1 ● 90%

Una de las mayores experiencias en la vida de un consolero es montar a lomos de *Wave Race*. La obsesión de Nintendo por hacer los juegos de carreras lo más raros posibles, te llevará en esta ocasión a conocer la verdadera sensación de vivir. Carreras acuáticas a toda velocidad, personajes animados con toda la maestría de Nintendo, infinidad de trucos... ¡y hasta la fiereza de las olas regulable! Nos encanta.



● Para conseguir una acrobacia con el helicóptero y 1.700 puntos, cuando estés sobre la rampa, haz un giro acentuado en dirección Izquierda/Arriba y entonces mantén pulsado Abajo.

TOP GEAR RALLY



SPACO/KEMCO 64 1 ● 86%

Sin lugar a dudas, el mejor título de carreras a tu alcance. Su suavidad es incomparable, la multitud de opciones le confieren una vida larguísima y su modo multijugador es soberbio. Aunque a primera vista parezca demasiado austero y algo incontrolable, es sólo cuestión de tiempo. No es el juego de coches definitivo, pero por ahora es el único que hace buen uso de todos los efectos gráficos de la 64.



● Completa las «temporadas» del juego y conseguirás (por ese orden) a Milk Truck, Helmet Car y Ball Car.

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

NEW SOFTWARE CENTER/GTI 64 IH ● 75%

Como festival de trallazos a un *puck* indefenso *Wayne Gretzky* es difícil de superar. Su excelente oferta de opciones asegura que el espectro de posibilidades del hockey sobre hielo queda cubierto de sobras (desde las gloriosas tundas para tres jugadores de arcade hasta la simulación fiel al reglamento con equipo completo). Es muy divertido en su modo multijugador –especialmente en el modo dos contra dos de arcade— y sólo se le puede reprochar –y con esto está dicho todo— que es... hockey sobre hielo.



Para conseguir súper equipos, ve a Setup y de ahí a Options, sostén L y pulsa la secuencia: Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda e Izquierda.

TUROK: DINOSAUR HUNTER



NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 9.990 64 1 ● 91%



Unos gráficos inimaginables hasta su aparición y que siguen convirtiendo en estatua de sal a quienes los miran. Cuando todos pensaban que no se podía sorprender con un género tan trillado, llegó *Turok* con su inmaculada violencia, unas 3-D más reales que nunca y jugabilidad suficiente para justificar por sí solo la compra de la consola. Se le reprocha cierto abuso de la niebla, pero *Turok* sin niebla no sería *Turok*.



● Al borde de una plataforma, la pantalla se desplaza hacia abajo. Salta aquí para cubrir la máxima distancia.

YOSHI'S STORY



NINTENDO 8.990 64 4 ● 86%

Un soberbio plataformas en 2-D. Aunque no tiene nada que hacer si lo comparamos con *Super Mario 64*, Yoshi es un tipo con personalidad propia... Bueno, seis tipos. La animación de los personajes está tan lograda que parecen poligonales, y los coloridos escenarios nos encantan. Además, el hecho de que Yoshi cuente con habilidades olfativas da una dimensión nueva al género. Simpático, larguísimo, divertido, muy analógico, completo, floreado y... retro.



● Los melones azul claro son especiales: cada uno que recojas te otorgará cien puntos extra en la puntuación final del nivel. Hay treinta escondidos en cada escenario.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI

SPACO/TITUS 13.990 64 1 ● 67%

Modos de juego a porrillo, buenos gráficos y excelente opción multijugador, aunque falta sensación de velocidad. Los coches se conducen todos igual y son difíciles de controlar con el pad.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

NEW SOFTWARE CENTER 14.990 64 1 ● 34%

Arcades, SNES, Mega Drive, PlayStation... *MKT* ha pasado por todos los soportes habidos... ¿y por haber? No pasaría a la 2ª ronda en un torneo de *beat' em up* para N64.

CHAMALEON TWIST



INFOGRAMES/OCEAN 10.990 64 1 ● 70%

Ve por entornos 3-D con texturas algo simplonas dando lengüetazos cual camaleón locuelo. El modo para un jugador es poco adictivo, pero el de batalla es fabuloso.

MULTIRACING CHAMPIONSHIP

INFOGRAMES/OCEAN 13.990 64 1 ● 71%

Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.

HEXEN

NEW SOFTWARE CENTER/GTI 12.990 64 IH ● 69%



Clon de *Doom* con trasfondo medieval. Resultón, pero con píxels como castillos. La única novedad en su conversión a 64 bits es la pantalla dividida para 4 jugadores.

NAGANO WINTER OLIMPYCS '98

KONAMI 13.400 64 3 ● 60%



Bien presentado y gráficamente correcto, pero da poco protagonismo al jugador. Los controles son pobres y la mitad de los deportes son poco jugables.

KILLER INSTINCT GOLD

NINTENDO/RARE 9.990 64 1 ● 62%

Un *beat 'em up* legendario, pero a estas alturas bastante obsoleto. Tiene opciones muy interesantes y escenarios de exquisito mapeado. Los movimientos —muy *gore*— no están nada mal.

WAR GODS

NEW SOFTWARE CENTER/MIDWAY 14.990 64 1 ● 46%

Se parece demasiado a *MKT*. Gráficos mediocres, un sistema de lucha anticuado, movimientos antinaturales, combos imposibles, personajes sin chispa...

GO! GO!



¡Suscríbete!

a Magazine 64 y participa en el sorteo de 5 cartuchos de

SNOWBOARD KIDS

Ganadores de 1 cartucho de Lylat Wars + 1 Rumble Pak de Nintendo:

Narcís Almazán (Girona)
Fernando Maluenda Palomar (Tarragona)
Fernando Martín Delgado (Madrid)
Jaume Muñoz González (Barcelona)
Alberto Ruiz de la Torre (Toledo)



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones, S.A.
C/ Monestir, 23
08034 BARCELONA
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 280 39 74

Sorteo el 1 de junio de 1998

Deseo suscribirme a *Magazine 64* por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: ....C.P.: ....
Forma de pago ....

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....
Calle: ....N.°: ....
Población: ....................................C.P.: ....Provincia: ....

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

........................., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Y EL MES QUE VIENE... Nº 6



LA CÁMARA DE LOS HORRORES

Conoce la Pocket Camera, la Game Boy que toma fotos de tu jeta y posibilita su manipulación digital.

QUAKE 64

Examinamos el juego más famoso de la historia de los PC.

ISS 64

Trucos y tácticas para jugar el mejor fútbol en 64 bits.

SNOWBOARD KIDS

¿No te aguantas en la tabla? Acudimos en tu socorro cual noble San Bernardo.

¡Y MUCHO MÁS!

GUÍA DE COMPRAS 64


GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
PLAZA MIGUEL HERNÁNDEZ, 2 - APARTADO CORREOS 390
03180 TORREVIEJA (ALICANTE)
TELÉFONO: 965 71 80 79
FAX: 965 70 38 35
~ ENTREGAS POR SEUR 24 HORAS ~
¡ NO BUSQUES MAS !
M·G·K
TIENE TODAS LAS ULTIMAS NOVEDADES
AL MEJOR PRECIO
PARTICULAR O TIENDA:
¿ PORQUÉ LLAMAR A OTROS SITIOS ?
EN M.G.K ENCONTRARÁS
UNA GRAN VARIEDAD DE
JUEGOS + CONSOLAS + ACCESORIOS
RESIDENT EVIL 2
NINTENDO
YOSHI'S STORY
namco
TEKKEN 3
PROXIMAMENTE
TIENDAS
DISTRIBUIDORES
M·G·K
BARCELONA
C/. NICARÁGUA, 57-59 ~ TEL. 934 10 55 95
C/. BEGUR, 38 ~ TEL. 934 31 62 34
C/. MAYOR DE SARRIÁ, 123 TEL. 932 05 16 78
GRAN VÍA, 1087 ~ TEL. 932 78 23 87
BERNARD METGE, 6-8 ~ TEL. 932 78 07 69
SENTMENAT: C/. JOANOT MARTORELL, 14
TEL 937 15 05 68
BILBAO
BARRIO SANTUTXU
C/. PARTICULAR DE ALLENDE, 10
TEL. 944 73 31 41
CASCO VIEJO: C/. BELOSTIKALLE, 18
TEL. 944 15 56 42
BLANES
C/. HORTA D'EN CREUS, 40 ~ TEL. 98 35 24 84
LLEIDA
CORREGIDOR ESCOFET, 16 ~ TEL 973 22 10 64
MADRID
DONOSO CORTÉS, 41 ~ TEL. 915 43 47 04
SEVILLA
C/. SALINEROS, S/N ~ TEL. 954 95 00 33

NÚMERO 1 ¡YA A LA VENTA!

¡POR FIN EN ESPAÑA Y EN ESPAÑOL!

¡LA REVISTA PARA ENTUSIASTAS DE LA GUITARRA QUE REVIENTA LOS KIOSCOS DE EUROPA!



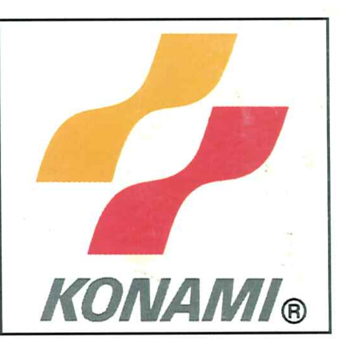
LA GUITARRA TOTALMENTE A FONDO

Transcripción de piezas maestras • Entrevistas a tus héroes de la guitarra • Grandes tutoriales para mejorar tus habilidades • Bancos de pruebas con lo último del mercado • Entrevistas con las bandas del momento • Un CD gratis con cada numero, lleno de novedades, entrevistas, secciones técnicas y mucho mas!

¡Te atreves!







Orense, 34-9°
28020 Madrid
Tel: 5562802
FAX: 556 28 35